КУЛЬТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ
10 (91) май 2001

PC PSOne PS2 Dreamcast GameCube XBox GBA

# СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



## TROPICO: VIVA LA БАНАНОВАЯ РЕСПУБЛИКА

## DESPERADOS: КОММАНДОС НА ДИКОМ ЗАПАДЕ

# СВИДАНИЕ С DUNE 3

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 10>

**ИГРЫ:**
Soldier of Fortune 2 | Sonic Adventure 2 | Dead or Alive 3 | Titanium Angels | Tropico

**ПРОХОЖДЕНИЯ:**
Шторм | Black & White | Clive Barker's Undying




С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

**Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".**

**Подписной индекс журнала**

| | |
|---|---|
| "Страна Игр" | 88767 |
| "Страна Игр" + CD | 86167 |






**Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru**

(game)land

ф сп-1

АБОНЕМЕНТ на газету/журнал ______ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Количество комплектов: ____

на 2001 год по месяцам:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на газету/журнал ______ (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

| Стоимость | подписки | ____ руб. ____ коп. | Количество комплектов: |
|---|---|---|---|
| | переадресовки | ____ руб. ____ коп. | |

на 2001 год по месяцам:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |

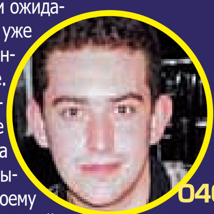
Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)




## Колонка редактора

Приятно снова видеть вас с очередным номером СИ в руках! Когда мы принимали решение о том, какие же собственно материалы номера выносить на обложку, троица самых значительных проектов проникла туда сразу же и притом совершенно беспрепятственно. Действительно, и Emperor, и Desperados, и Tropico являются играми серьезными и ожидаемыми. Но потом (честно говоря, уже в процессе написания этой колонки) внезапно снизошло озарение. Все три перечисленных проекта принадлежат, по сути, к одному и тому же жанру. Неужели стратегии вновь на коне? Учитывая, сколько внимания оказывает издательство Electronic Arts своему суперпроекту Emperor: Battle for Dune, это действительно так. Нашего корреспондента специально пригласили в Лондонский офис EA, чтобы показать там ему завершенную версию легендарной уже игры. Вернулся оттуда Дима Эстрин, перегруженный замечательным английским пивом (привет Назарову) и, разумеется, впечатлениями о первой трехмерной стратегии основателей жанра. И хотя по-настоящему нового в Emperor ничуть не больше, чем в каком-нибудь Red Alert 2, все равно переход к полному 3D прошел для Westwood относительно безболезненно. По крайней мере, на динамичности игрового процесса и качестве проработки миссий это не отразилось.



Не стоит забывать, что не одним Emperor'ом живы сегодняшние стратегии. Age of Mythology, WarCraft 3, Z: Steel Soldiers, Heroes IV, – все они, словно сговорившись, намереваются обрушиться на нас уже совсем скоро. А значит, strategy живет и процветает. Такой вот вывод.

Всевозможных успехов,
Сергей Амирджанов



СИ №10(91) май 2001



**На 1-й стр. обложки:** Вселенная Dune богата и разнообразна. Есть книжки Херберта. А есть и фильм Линча. Westwood, похоже, нашла свою золотую середину. Красиво, мощно, наглядно. Шаи-Хулуды атакуют!



# Emperor: Battle for Dune

Игра начнется с того, что вам предложат выбрать одну из трех сторон. Благородные Атридесы с зеленой планеты Каладан, жестокие Харконенны с индустриальной Гиди Прайм или коварные Ордосы с ледяной Дракониc IV – кого бы вы предпочли?

## Постеры формата A2 в каждом журнале с CD!

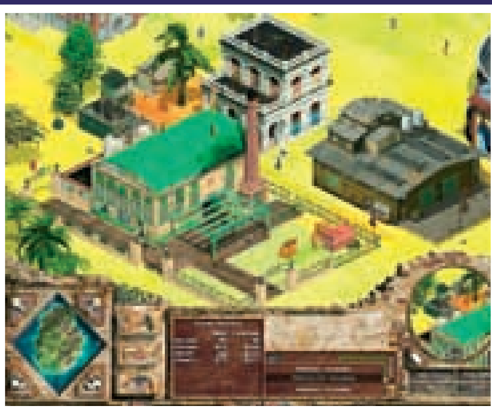



## Игры в алфавитном порядке









# Tropico

Tropico – это отчасти и SimCity, и Civilization, и Railroad Tycoon, и Theme Park вместе с RollerCoaster'ом. Некая квинтэссенция мудрости, накопленной жанром за последние десять лет. Но мудрости не занудной и поучающей, а жизнерадостной и веселой. Сказать по правде, Tropico – это вовсе не правдивый симулятор жизни и развития :)

# Desperados: Wanted Dead or Alive

С момента появления на свет Commandos прошло уже около трех лет. Все восторгались Beyond the Call of Duty, все ждали Commandos 2, но никто не торопился откусить свой кусок от пирога. Помимо Hidden & Dangerous, которую с очень большой натяжкой можно было назвать "Commandos в 3D". И лишь сейчас, почти три года спустя, команда Spellbound решилась открыть счет. Проект, получивший название Desperados: Wanted Dead or Alive, оказался в должной мере оригинальным и в чем-то ухитрился даже обойти своего предшественника.





## Список рекламодателей

| | |
|---|---|
| 02 обложка | МТС |
| 03 обложка | Техмаркет |
| 04 обложка | 1С |
| 01 | Подписка «Страна Игр» |
| 05 | Журнал Total DVD |
| 07 | Клинское пиво |
| 21, 35, 53, 57 | 1С |
| 13, 19, 37 | E-Shop |
| 25, 29 | Руссобит |
| 47, 51 | Полигон |
| 43 | Бука |
| 49 | Creative |
| 59 | РОБОТ |
| 63 | Журнал "ХАКЕР" |
| 65 | АБКП |
| 73 | Сайт "Мобильные Компьютеры" |
| 75 | DVD-Shop |
| 83 | Сайт Modern Art |
| 89 | Журнал "Official PlayStation Россия" |
| 92 | Сайт «Хакер» |
| 79 | Журнал "Мобильные компьютеры" |
| 95 | Конкурс Schik |
| 96 | Lanit |



Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

# НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

**Несмотря на то, что по нашему редакционному календарю за окном еще только самое начало месяца и до начала E3 все еще далеко, у вас, дорогие читатели, уже давно середина мая, а выставка или находится в самом разгаре, или уже завершилась. Так что вы находитесь в куда более привилегированном положении, - благодаря Интернету многие самые любопытные уже кое-чего узнали об анонсах выставки. За свежайшими новостями советую обращаться к стартующему на днях обновленному сайту gameland.ru. Ну а обо всем самом важном, мы, как всегда, доложим на страницах новостей и специального репортажа в 93 номере журнала.**

## Nintendo анонсирует дату выхода GameCube

Nintendo GC

Не в силах дожидаться E3, компания Nintendo решилась, наконец, представить мировой общественности внятную дату премьеры своей новой приставки GameCube. Как и ожидалось, японский launch оказался несколько позже, чем компания обещала первоначально. Вместо "июля" - 15 сентября. Тем не менее, задержкой данный перенос даты я бы называть не стал. Nintendo вполне взвешенно подошла как к собственным силам, так и к состоянию рынка. Другой же японской даты, кроме как в сентябре попросту невозможно было представить. В конце августа Nintendo отгремит своим традиционным игровым фестивалем Spaceworld, где покажет в готовом виде все свои премьерные проекты и немедленно выпустит приставку, причем на этот раз, по всей видимости, обойдется практически без традиционного дефицита. Запуск GameBoy Advance показал, что Nintendo как следует научилась готовиться к своим премьерам. Достойное количество приставок на launch, нормальная ситуация с играми и так далее. По некоторым сведениям, 14 сентября в продажу поступит восемь игр для GameCube, из которых пять будут изданы Nintendo, а три остальные будут представлять собой работы независимых издательств. Что это будут за игры, пока остается только догадываться. В Америке GameCube теперь предназначен к ноябрьскому старту, то есть фактически, одновременно с Microsoft Xbox. Если только последний вообще появится в этом году. Тем более что размеры Microsoft'овского стенда на E3 (примерно вчетверо меньше, чем у Sony или Nintendo) нас в этом пока не убедили, а скорее, наоборот.





GameCube стартует в Японии 15 сентября.



На E3 мы сможем, наконец, протестировать революционный джойпад.

## 1C анонсирует новые проекты

PC

Крупнейшее российское издательство 1С: Мультимедиа недавно сообщило нам о подробностях своей сделки с компанией Take 2 Interactive, согласно которой практически все крупные проекты этого издательства (работающего, напомню, с такими компаниями как Gathering of Developers, Croteam, 3D Realms, Remedy Interactive, Illusion Softworks, DMA Design и другими) будут издаваться в России 1С, будучи локализованными стараниями студии Логрус. Первым плодом этого сотрудничества стала игра Serious Sam, появившаяся на прилавках совсем недавно. Уже в ближайшем времени за ней последует суперхит Tropico, а следом будут осуществлены локализации таких громких хитов, как Mafia, Hidden & Dangerous II, Max Payne и, самое главное, Duke Nukem Forever (если, конечно, тот когда-нибудь выйдет). Помимо этого, та же судьба ждет и остальные проекты линейки Take2, включая, разумеется и еще один суперхит Grand Theft Auto 3. Впрочем, никаких официальных сообщений на этом счет пока что не существует. Таким образом, впервые в России такое количество несомненных хитов выйдет не благодаря случайной удаче, а в рамках долгого и плодотворного сотрудничества. Тем более что в качестве локализаций от Логрус сомневаться не приходится.

## Новые Tony Hawk Pro Skater'ы

PC PlayStation 2 X Nintendo GC Nintendo GBA

На днях компания Activision показала прессе новые версии своего супернопулярного скейтборд-симулятора Tony Hawk's Pro Skater 3, 2X (на Xbox) и 2 Advance (для GameBoy Advance). Наибольший интерес, разумеется, вызвал Tony Hawk 3, который выйдет в свет в конце года практически для всех популярных платформ, включая PC, PlayStati-on2, Xbox и, вероятно, GameCube. Игра сделана на новом движке, позволяющем демонстрировать куда большую детализацию как персонажей, так и уровней. Сами игровые миры стали куда более оживленными, - по улицам раскатывают машины, разгуливают пешеходы. Пространство стало более открытым, - теперь нам разрешается ездить по городским улицам, используя в качестве объектов для трюков тротуарные бордюры,





***THPS3 для PS2 (вверху) впечатляет даже меньше, чем великолепный THPS2 на GBA (внизу).***



металлические ограждения и лестницы. Игра стала, по крайней мере, на первый взгляд, несколько светлее и ярче. Графически THPS2 также довольно-таки серьезно отличается от своих предшественников, однако для игры, предназначенной для нового поколения игровых машин, творение Neversoft все еще выглядит достаточно просто. Разумеется, наличие тысяч объектов на экране не помешает, однако стоило бы подумать и об их детализации, которая пока что хромает.
Tony Hawk Pro Skater 2X эксклюзивно для запуска Xbox в Америке готовит студия Treyarch, автор двух портов THPS для Dreamcast. Как стало известно, THPS2X не станет обыкновенным переносом второй серии игры на Xbox, а превратится в некое коллекционное издание, включающее в себя все уровни из первого и второго Pro Skater'ов и вдобавок к ним еще целых три эксклюзивных для Xbox игровых мира. Все это будет сопровождаться несколько улучшенным графическим оформлением. Впрочем, особенного прорыва здесь ждать не следует и в результате мы все вправе ожидать версию, весьма похожую по виду на Dreamcast-вариант THPS. Что вовсе не плохо. Уже спустя пару-тройку месяцев на Xbox (как и на PlayStation2) выйдет уже THPS3 и 2X версия сможет спокойно отправляться на пенсию.
Как ни удивительно, наиболее впечатляющим из всех Activision'овских анонсов стала версия THPS2 для GameBoy Advance, которая является абсолютно новой игрой, использующей богатые спрайтовые возможности GBA вместо скудных полигонов прежних вариантов игры. Трудно поверить, но игра выглядит на GBA просто-таки феноменально. Отличная анимация, блестящая проработка физической модели (и это со спрайтовым псевдотрехмерным движком!), масштабирование, весьма удачно "переосмысленные" для GBA-версии уровни THPS2 делают данный проект настоящим бриллиантом в короне новой Nintendo'вской консоли. За успех GBA в Америке и Европе можно теперь не беспокоиться. Ну а чтобы не казаться голословными, мы непременно вернемся к этой игре в следующем номере и (сюрприз, сюрприз!) выложим на диск великолепный видеоролик, снятый прямо из игры.

## Sony представляет E3-проекты

Корпорация Sony первой из "большой четверки" приоткрыла завесу тайны над теми игровыми проектами, которые будут представлены на ее стенде на выставке E3. В этом году практически не будет игр на оригинальную PlayStation (по крайней мере, пока в этом списке мы не нашли ни одной), - все место и внимание отдано PS2, что, в общем-то, совершенно не удивительно. Несмотря на то, что список может показаться несколько коротковатым, стоит отметить, что перечисленное - это только собственно Sony'вские игры, созданные стараниями внутренних команд разработчиков или немногочисленных партнеров, работы которых SCEI предпочитает издавать самостоятельно. Всего же на стенде PS2 будет представлено более сотни проектов от практически всех ведущих игровых издательств. А вот и сам список:

**Ace Combat 4** - Новая версия знаменитого "аркадного симулятора" от Namco, которая появится в продаже уже этой осенью.

**Air Blade** - Таинственный проект студии Criterion, создателей небезызвестного Trickstyle и разработчиков целого ряда графических утилит для разработчиков.

**ATV Off Road** - Почти ничем не примечательная гоночка по бездорожью. Этот жанр эксплуатируется на PS2 вовсю, во-многом благодаря выдающимся способностям системы рисовать по сто тысяч одинаковых елочек на экране одновременно.

**Dark Cloud** - Многострадальная Action/RPG а'ля Zelda и а'ля Shenmue одновременно, которая повалилась в Японии и поэтому спешно переделывается, чтобы хотя бы не провалиться в Америке.

**Drakan** - Давно обещанная, но так и не показанная версия хита от Psygnosis на PC.

**Dropship** - Многообещающая стрелялка с элементами стратегии от английской Sony Camden Studios. Графически игра выглядела великолепно уже почти год назад во время показа на ECTS'2000.



www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

**РЕДАКЦИЯ**

**Сергей Лянге** *serge@gameland.ru* издатель
**Сергей Амирджанов** *amir@gameland.ru* главный редактор
**Максим Заяц** *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
**Дмитрий Эстрин** *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
**Борис Романов** *borisr@gameland.ru* редактор Видео
**Сергей Долинский** *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
**Эммануил Эдж** *emik@gameland.ru* корреспондент в США
**Виталий Гербачевский** *vp@gameland.ru* корректор

**ART**

**Михаил Огородников** *michel@gameland.ru* арт-директор
**Леонид Андруцкий** *leonid@gameland.ru* дизайнер
**Максим Каширин** *max@gameland.ru* дизайнер

**GAMELAND ONLINE**

**Иван Солякин** *ivan@gameland.ru* WEB-master
**Академик** *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ**

**Игорь Пискунов** *igor@gameland.ru* руководитель отдела
**Алексей Анисимов** *anisimov@gameland.ru* менеджер
**Ольга Басова** *olga@gameland.ru* менеджер
**Виктория Крымова** *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

**ОПТОВАЯ ПРОДАЖА**

**Владимир Смирнов** *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
**Андрей Степанов** *andrey@gameland.ru* менеджер
**Самвел Анташян** *samvel@gameland.ru* менеджер
*Тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694*

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

**Ерванд Мовсисян** *ervand@gameland.ru*

**GAMELAND PUBLISHING**

**ЗАО "Гейм Лэнд"** учредитель и издатель
**Дмитрий Агарунов** *dmitri@gameland.ru* директор
**Борис Скворцов** *boris@gameland.ru* финансовый директор

**Игорь Натпинский** служба безопасности и связь
**Глеб Маслов** с правоохранительными органами

**Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652**
**E-mail magazine@gameland.ru**

**GAMELAND MAGAZINE**

**Dmitri Agarounov** *dmitri@gameland.ru* director
**Game Land Company** publisher
*Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694*

**Доступ в Интернет:** компания Zenon N.S.P.
*http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629*

**Отпечатано в типографии:** "ScanWeb", Finland
**Тираж** 50 000 экземпляров

**Цена договорная**



**Дизайн обложки:** Михаил Огородников

## АМЕРИКА ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | POKEMON STADIUM 2 | NINTENDO | N64 |
| 2 | ONIMUSHA WARLORDS | CAPCOM | PS2 |
| 3 | THE BOUNCER | SQUARE EA | PS2 |
| 4 | POKEMON SILVER | NINTENDO | GBC |
| 5 | THE SIMS | ELECTRONIC ARTS | PC |
| 6 | POKEMON GOLD | NINTENDO | GBC |
| 7 | BLACK & WHITE | ELECTRONIC ARTS | PC |
| 8 | ZONE OF THE ENDERS | KONAMI | PS2 |
| 9 | THE SIMS: HOUSE PARTY | ELECTRONIC ARTS | PC |
| 10 | TRIPLE PLAY BASEBALL | ELECTRONIC ARTS | PSONE |

## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | POKEMON GOLD | NINTENDO | GBC |
| 2 | POKEMON SILVER | NINTENDO | GBC |
| 3 | SIMPSONS WRESTLING | FOX | PSONE |
| 4 | BLACK & WHITE | ELECTRONIC ARTS | PC |
| 5 | RUGRATS IN PARIS | THQ | PSONE |
| 6 | THE SIMS: HOUSE PARTY | ELECTRONIC ARTS | PC |
| 7 | THEME PARK WORLD | ELECTRONIC ARTS | PSONE |
| 8 | UNREAL TOURNAMENT | INFOGRAMES | PS2 |
| 9 | ISS PRO EVOLUTION 2 | KONAMI | PSONE |
| 10 | LEGO ISLAND 2 | LEGO | PSONE |

## ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | HAMSTER TAROU 2 | NINTENDO | GBC |
| 2 | DRAGON QUEST MONSTERS 2 | ENIX | GBC |
| 3 | ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE | FROM SOFTWARE | PS2 |
| 4 | SUPER MARIO ADVANCE | NINTENDO | GBA |
| 5 | ONE PIECE GRAND BATTLE | BANDAI | PSONE |
| 6 | ANIMAL FOREST | NINTENDO | N64 |
| 7 | DRAGON QUEST MONSTERS 2 | ENIX | GBC |
| 8 | SUPER ROBOT TAISEN ALPHA GAIDEN | BANPRESTO | PSONE |
| 9 | WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 | KONAMI | PS2 |
| 10 | BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE | CAPCOM | GBA |

Прежде всего, прошу обратить ваше внимание на сокращение наших чаротов. Связано оно не с нашим нежеланием посвящать вас во все нюансы продаж игровых проектов на американском континенте, а с изменившейся политикой компании, которая эти данные предоставляет. Крупное американское агенство NPD Group, которое занимается отслеживанием данных о продажах компьютерных и видеоигр в Америке, решило, во-первых, отойти от еженедельных отчетов о таких продажах, а во-вторых, рассматривать PC и видеоигры вместе, а не в отдельных категориях. То, что вы видите в разделе "Америка, Все Платформы", отражает данные о продажах за март 2001 года. Соответственно, попадание Black & White в чарте на более низкую позицию, нежели в неделю старта, показывает лишь то, что в марте проект находился на полках всего три дня, в то время как Sims продавались на протяжении всех четырех недель, - в этом смысле новый чарт оказывается менее оперативным. Но зато теперь у нас имеется возможность оценить ситуацию более глобально. Остальные же хит-парады, как и прежде, отражают недельный период, предшествовавший времени ухода очередного номера СИ в печать. Так, например, в Японии мы можем наблюдать за последовательным успехом GameBoy Advance... и еще более значительным обычных игр на GameBoy Color, подавляющих пока продажи свежих игрушек на GBA. Революционный же "коммуникационный" проект Animal Forest от Nintendo, в создании которого, по слухам, принимал активное участие сам Miyamoto, на японском рынке практически провалился. N64, наконец-то официально мертва. Япония и Америка отыгрались, больше новых крупных игр выходить не будет. Да здравствует GameCube!

## КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 МАЯ - 31 МАЯ 2001

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15 | Matt Hoffman's Pro BMX | Activision | PSOne |
| 15 | Dave Mirra's Freestyle BMX | Activision | PSOne |
| 15 | System Shock 2 | Vatical | DC |
| 15 | Confidential Mission | Sega | DC |
| 15 | Tokyo Extreme Racer Zero | Crave | PS2 |
| 16 | Point Blank 3 | Namco | PSOne |
| 17 | Exhibition of Speed | Titus | DC |
| 18 | Shrapnel | Ripcord | DC |
| 18 | Legend of the Blademasters | Ripcord | DC |
| 21 | Star Trek: Dominion Wars | S&S | PC |
| 21 | Legends of M&M | 3DO | PC |
| 22 | Coolboarders 2001 | Sony | PS2 |
| 22 | CART Fury | Midway | PS2 |
| 22 | Red Faction | THQ | PS2 |
| 23 | World's Scariest Police Chases | Activision | PSOne |
| 29 | Crazy Taxi 2 | Sega | DC |
| 29 | Dragonriders | Redstorm | PC |
| 29 | NBA Street | EA | PS2 |
| 29 | Dark Cloud | Sony | PS2 |
| 29 | Anarchy Online | Funcom | PC |
| 31 | Microsoft Train Simulator | Microsoft | PC |
| 31 | Baldur's Gate 2: Throne of Baal | Interplay | PC |
| 31 | 7 Blades | Konami | PS2 |




**GT3** – “Еще один клон Gran Turismo”.

**Formula 2001** – Малоинтересный американцам продукт, который уже вышел в Европе.

**Klonoa 2** – Очаровательная 2D/3D платформенная бродилка от Namco, уже вышедшая в Японии и высоко оцененная журналистами. Правда, почти не замеченная покупателями.

**Monsters Inc** – Игра по мотивам нового мультика компании Disney и студии Pixar (подробнее о нем читайте в Wodescreen в этом номере).

**Project Y** – Рабочее название новой игры студии Naughty Dog, создателей Crash Bandicoot. Нового Crash'а делают вовсе не они, а игровое подразделение Universal Studios вместе с издательством Konami, а вот авторы оригинала готовят нечто абсолютно новое. Говорят, поражающее качеством анимации. Посмотрим.

**Getaway** – Амбициозный английский проект “городского” автосимулятора будет показан только на видео. Видимо, показывать пока что особенно нечего.

**This is Football 2002** – Рабочее название игры, которая говорит сама за себя. На PS2 она будет составлять достойную конкуренцию FIFA 2001.

**Time Crisis 2** – Достаточно прямолинейный порт популярного тира от Namco.

**Twisted Metal Black** – Новая инкарнация известного практически с рождения PSOne сериала.

**WipEout Fusion** – Еще один “чисто английский проект”, находящийся в разработке уже почти два года. И прибавляющий веса и графических красот день ото дня. Впрочем, именно Wipeout-то как раз на ECTS в прошлом году и не показывали. Так что прогресс должен быть особенно заметен.

**World Rally Championship 2001** – И напоследок, еще одна английская разработка. Потрясающая реалистичность графики, детализованные автомобили, десятки и сотни километров реальных трасс. И все на PS2.

## Microsoft получает права на Matrix

Буквально за день до сдачи журнала в печать к нам пришло известие о том, что компания Interplay заключила с корпорацией Microsoft соглашение, согласно которому новая игра The Matrix, созданием которой занимается ее студия Shiny Entertainment (ради такого дела почему-то переехавшая в Японию), выйдет эксклюзивно на Xbox. В течение шести месяцев после релиза мы сможем играть в Matrix только на Microsoft'овской консоли. После этого Interplay сможет выпустить игру и на других платформах, но без поддержки многопользовательского режима. Все это Microsoft получила в обмен на щедрое финансирование проекта (которое официально выражено в 5 миллионах долларов кредита для Interplay) и сниженные royalties для других Xbox-проектов Interplay. В контракте также значится и дата выхода нового проекта: не позднее, чем спустя 3 месяца после выхода в свет фильма Matrix 2. То есть, самое позднее, в середине будущего года. Microsoft начала строить базу поддержки для своей системы вполне традиционными для индустрии методами. За Тесмо последовала Interplay. А сколько подобных сделок еще ускользают от пристального взгляда общественности!

Westwood

Дмитрий ЭСТРИН



# 7 ЧАСОВ С EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

**Достаточно проработать в «Стране Игр» совсем небольшое время, чтобы привыкнуть разного рода неожиданностям. Неожиданности могут сильно варьироваться, на то они, впрочем, и неожиданности. Возможно, именно поэтому я почти не удивился, когда в один прекрасный день узнал, что через двое суток мне нужно быть в Лондоне, дабы поближе познакомиться творчеством Westwood Studios. А именно — с игрой Emperor: Battle for Dune. С какой-то точки зрения это может показаться очень странным: ехать в другую страну, только для того, чтобы несколько часов поиграть на компьютере. Но, на самом деле, для любого журнала это — суперэксклюзивный материал, упустить который, значит совершить непоправимую ошибку. В рекордно короткие сроки была сделана виза, куплен билет, забронирована гостиница... В суматохе выяснились подробности предстоящей операции.**

Компания **Electronic Arts** приглашает журналистов всего нескольких европейских изданий к себе в офис, чтобы показать им готовый к выпуску **Emperor: Battle for Dune**. Впоследствии журналисты официально получат возможность написать полноценный обзор игры, которая должна выйти только через несколько месяцев. И, таким образом, несколько нарушить устоявшуюся с годами практику. «Страна Игр» — единственный журнал в России, получивший такую возможность.

Спешу вас обрадовать: в Лондоне все замечательно. Город красных двухэтажных автобусов, тумана, который мне так и не довелось увидеть, и туристов, среди которых преобладают японцы с невообразимыми фотокамерами, практически ничем не отличается от того, что мне довелось увидеть во время работы на **ECTS'99**. Все также стоит Биг Бен, вроде бы ничего не случилось с колоной Нельсона на Трафальгарской площади, Тауэрским мостом и самим Тауэром. Пабов тоже хватает... Возвышающееся








Что самое интересное в офисе Electronic Arts для игрового журналиста ? Разумеется, игры. В данном случае — Emperor: Battle For Dune. Слева исторический снимок: я и «Dune 3».

с недавних пор на берегу Темзы гигантское колесо обозрения видно практически из любой точки в центре города и служит своеобразным ориентиром.

Хотя столица Соединенного Королевства здесь почти не причем, потому что офис **Electronic Arts** располагается не в самом Лондоне, а в одном из его пригородов. Для того, чтобы попасть в Чертси, необходимо доехать до конечной станции лондонского метро, а потом в зависимости от обстоятельств, наличия времени и денег сесть в поезд или такси. Деньги, в целом, были, а вот времени на то, чтобы разбираться в английских железных дорогах, пожалуй, не хватало. Поэтому пришлось вообразить из себя преуспевающего во всех отношениях человека и забраться в такси. Вытянув ноги в черном кэбе, я целых сорок минут вспоминал, что нам известно на настоящий момент об **Emperor: Battle for Dune**.

Вообще-то это первая трехмерная стратегия в реальном времени от **Westwood**. А также сиквел старой **Dune 2,** которую принято считать прародителем жанра. Веяния времени, когда разработчики вспоминают хиты десятилетней давности, вполне ощутимы. Но веяния веяниями, а обычным проект **Westwood Studios** никак не назовешь. Разработчики, которые трехмерность игнорировали (и, кстати, надо отметить, вполне успешно игнорировали) годами и делали очень похожие, но все-таки такие разные двумерные **RTS**, наконец-то изменили своим правилам. А еще три принципиально разные расы, несколько субдомов, нелинейный сценарий, традиционные видеоролики... Что может получиться в результате? Революционный прорыв или сенсационный провал? На этот вопрос мне предстояло ответить самому себе уже через несколько часов. А пока я подъезжал к офису **Electronic Arts**.

Кстати, офис одного из крупнейших игровых издательств в мире — отдельный разговор. С одной стороны, типично английский парк: аккуратно подстриженные газоны, деревья и пруд, в котором плавают лебеди. С другой, огромное здание из стекла, железа и бетона. Необычная гармония природных декораций и ультрасовременной архитектуры. Внутри также весьма интересно. Сразу же создается неверное впечатление, что основная часть офисного пространства — гигантский и странно пустоватый вестибюль. Хотя это, конечно же, не так. Кстати о том, что вы находитесь в офисе **Electronic Arts**, вам скажут, пожалуй, лишь рекламные баннеры игр.

В офисе я через несколько минут был встречен Риной Унадкэт (**Rina Unadkat**), координатор по маркетингу на восточно-европейском рынке. Именно она опекала меня на протяжении всего моего посещения **Electronic Arts**, за что ей, конечно же, отдельное спасибо. В процессе традиционного чаепития мы успели поговорить о «Стране Игр», **Clive Barker's Undying,** погоде и своеобразии офиса EA, старательно избегая при этом даже упоминания **Emperor: Battle for Dune**. Мне не хотелось задавать никаких вопросов об игре, до того, как ее увижу. И Рина прекрасно понимала, что лучшими ответами на все мои вопросы будет личное знакомство с игрой. Впрочем, минут через десять я уже сидел за компьютером с установленным **Emperor**, от которого смог оторваться (точнее, пришлось оторваться) лишь часов через семь.

Покидал офис **EA** я усталый и просветленный. Выяснив практически все, что хотел и мог выяснить, со всей ответственностью заявляю: **Emperor: Battle for Dune** — это как раз та стратегия в реальном времени, о которой мы подсознательно мечтали еще со времен **Dune 2.**

# EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

**От игры, которую видишь впервые, можно ожидать чего угодно. От игры, которую сделала Westwood, — тем более. Стоит ли говорить, что, устраиваясь за компьютером с установленной Emperor: Battle for Dune, я волновался? Предстояло оценить игру Westwood, которая наконец-то совершила качественный технологический скачок, скачок, которого от разработчиков ждали так долго. Кроме всего прочего, Emperor — это очень своеобразное обращение к традициям жанра, к тому, как все начиналось, к Dune 2.**



Дмитрий Эстрин

rating

| | | |
|---|---|---|
| Дмитрий Эстрин | 9 | Если Dune 2 стала символом целой эпохи компьютерных игр, то Emperor: Battle for Dune суждено повторить судьбу своей предшественницы. |
| Сергей Амирджанов | 9 | Первая трехмерная стратегия, сделанная не ради этой самой трехмерности всего и вся, а ради удобства игрока и всеобщей элегантности визуального ряда. |
| Борис Романов | 8 | Стильный, те хнологически сильный проект, который, впрочем не привносит в жанр никаких кардинальных изменений. |
| Максим Заяц | 9 | Долгожданный и стопроцентный хит от признанных мастеров жанра. |

35

средний балл **8,7**

*Выражаю искреннюю благодарность всем тем, кто помог сделать реальным создание этого обзора.*

А начиналось все, что бы ни говорили, именно с Dune 2. Не буду утомлять читателя ностальгическими воспоминаниями о трехдюймовых дискетах, бессонных ночах и жутковатой по сегодняшним временам графике. Сейчас это прозвучало бы, как цитата. Тем не менее, в Dune 2 было что-то, что заставляет вспоминать ее снова и снова. То есть что-то кроме абсолютного первенства. Для того чтобы понять это, достаточно прочитать «Дюну» Фрэнка Херберта. Причем желательно в оригинале. Все равно не удастся перенести обаяние странной, такой фантастической и правдоподобной, атмосферы на страницы журнала. Сохранилось ли это обаяние в Emperor? Сохранилось.

...Планета Арракис, также известная, как Дюна — единственное место во Вселенной, где можно найти спайс. Спайс — это наркотик, обладающий целым рядом уникальных свойств. Употребляя спайс, человек получает дар предвидения будущего. Именно этот дар сделал возможным межзвездные путешествия. Стоит ли говорить, что Арракис долгое время оставался ареной для битв великих Домов космоса? Однако до недавних времен запасы спайса оставались под контролем Дома Коррино. Император Вселенной, он же правитель Дома Коррино, Фредерик IV инициировал трехстороннюю войну. Он решил, что лишится таким образом двух потенциальных противников, а третий в результате настолько ослабеет, что не будет представлять собой серьезной опасности. Дар предвидения на этот раз изменил императору, который почему-то не смог предсказать свою собственную смерть. Тем временем, война трех великих Домов продолжалась...

Игра начнется с того, что вам предложат выбрать одну из трех сторон. Благородные Атридесы с зеленой планеты Каладан, жестокие Харконенны с индустриальной Гиди Прайм или коварные Ордосы с ледяной Драконис IV — кого бы вы предпочли? Выбору предшествует краткий видеоролик, объясняющий философию, идеологию и цели каждого из Домов. Несмотря на то, что все они действительно очень разные, определиться все равно не легко. Хочется попробовать все и сразу.

Традиционный tutorial мне показался чересчур простым. Эдакий аварийный вариант для новичков, которые второй раз в жизни держат в руках мышку. Тем более что первые миссии за каждую из сторон достаточно просты, чтобы освоиться в особенностях игрового процесса Emperor. Уничтожить базу противника силами, по крайней мере, раза в три его превосходящими — чтобы проиграть здесь, придется постараться.

Если раньше видеоролики выполняли в основном функции брифинга, то теперь имеет смысл поговорить о такой штуке, как сюжет. Представьте себе, таковой в Emperor: Battle for Dune наличествуют. Наверное, по этой причине изменилось и содержание самих роликов. Они стали значительно длиннее, динамичнее и, разумеется, драматичнее. Упрощенный стиль Фрэнка Херберта, доступный для восприятия среднестатистическим игроком. В роликах есть герои, есть сцены грандиозных сражений, есть и юмор (к счастью, Сталина, разговаривающего на плохом английском, в Emperor нет). Если кое-где и встречаются черточки малобюджетности, то на них почему-то не хочется обращать внимание. Да, качество роликов выше всяких похвал!

Emperor — игра не линейная. И здесь разработчики следуют традициям Dune 2. Если помните, там была условная карта Арракиса, разделенная на несколько территорий. Игрок мог выбирать территорию для десанта. Конечно, в Dune 2 возможность принять свое собственное решение больше развлекала (поскольку миссии отличались друг от друга лишь картами) однако в Emperor от того, куда вы нанесете свой следующий удар, может зависеть многое.

Предположим, вас по какой-то причине привлекает территория X. Можно, конечно, не разобравшись, кликнуть по ней и сразу перенестись в тактический режим, однако торопиться все же не стоит. Во-первых, довольно важно, кому принадлежит выбранная территория. Одно дело — Атридесы, совсем другое — Ордосы, а Харконенны одинаково не похожи ни на тех, ни на других. Обратите внимание, также на то, сколько ваших и вражеских территорий граничит с выбранной землей. От этого будет зависеть частота присылаемых подкреплений. А на первых порах подкрепления способны оказать немалую помощь. Блицкриг удается далеко не всегда, но возможность обезопасить себя от посягательств противника подкрепления предоставляют. Также следует обратить внимание на своеобразную характеристику каждой из территорий. Вроде: «Здесь обнаружены поселения Фрименов». Или: «На этой территории замечена повышенная активность Сардукар». А вот еще: «В этом регионе пропал один из наших людей». Сразу становится понятно, чего можно ждать от той или иной миссии. Кстати, даже здесь выбрать не так-то просто.



**Одно дело — Атридесы, совсем другое — Ордосы, а Харконенны одинаково не похожи ни на тех, ни на других.**



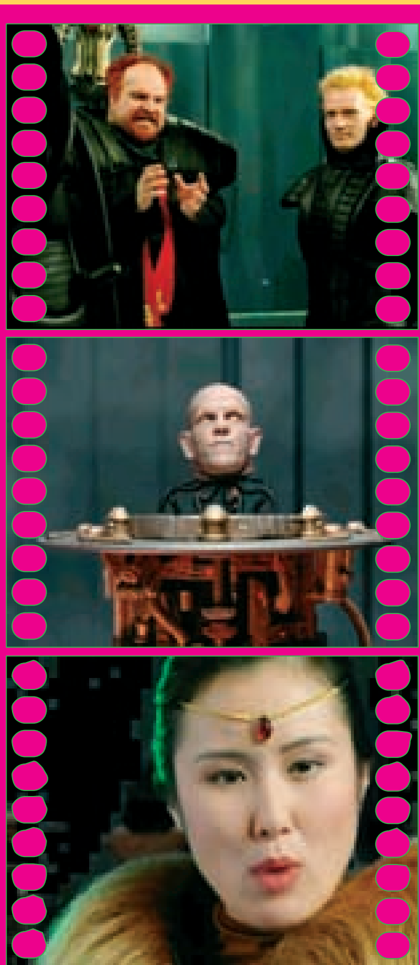
**Emperor — игра не линейная. И здесь разработчики следуют традициям Dune 2. Если помните, там была условная карта Арракиса, разделенная на несколько территорий. Игрок мог выбирать территорию для десанта. Конечно, в Dune 2 возможность принять свое собственное решение больше развлекала, однако в Emperor от того, куда вы нанесете свой следующий удар, может зависеть многое.**

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: real-time стратегия Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios
Интернет: http://www.westwood.com
Требования к компьютеру: Pentium II 333, 64 MB RAM, Win'95/98/2000

Выбор осложнен еще и тем, что нам приходится решать, с какой своей территории мы хотим нанести удар по врагу. От этого зависит не много: всего лишь начальное месторасположение на тактической карте, которая вдобавок ко всему не доступна до начала боя. Но в некоторых случаях и это может оказаться важным.

Не всегда нам придется атаковать наших противников. Сценарий предполагает и ответные действия двух других сторон. И в этом случае у нас есть выбор: обороняться или без боя отдать территорию интервенту. Говорить о глобальных стратегических элементах в Emperor однако не приходится, все равно большее количество времени мы проводим именно в тактическом режиме. С другой стороны привлекает нелинейность сама по себе. Тем более что она уже успела стать редкостью для стратегий в реальном времени.



**Сюжетная линия раскрывается в изысканных роликах.**

Оказавшись в тактическом режиме, начинаем действовать. М-да, все так просто и знакомо... База, электростанция, фабрика по переработке спайса, бараки, завод по производству техники... Потом разведка, оборона, атака... Однако это только первые ошибочные впечатления. Не стоит забывать, что действие происходит на Арракисе, планете со своей уникальной экологией. Правило номер один: на песках ничего строить нельзя. А твердой скалистой поверхности может не хватить. Приходится чрезвычайно тщательно относиться к развитию своей собственной базы. Скалы превращаются в своеобразный ресурс, использование которого необходимо планировать заранее. Планировка облегчается тем, что перед строительством здания можно вращать по своему усмотрению. Правило номер два: быть готовым ко всему. Гигантский Шаи-Хулуд, например, способен одним разом проглотить танк, не говоря уже о мелочевке вроде пехотинцев. Сражаться с этим товарищем практически бесполезно — можно потратить впустую уйму сил и времени. Можно, конечно, плотным (очень плотным) огнем отбить охоту у червя сожрать проезжающий мимо харвестер, но все же базировать технику и людей также рекомендуется на скалах. А что вы скажете о знаменитых пыльных бурях Дюны? Проносящиеся смерчи ломают технику и разрушают здания, и могут серьезно потрепать подготовленную для решающей атаки армию.

Случайности, сплошные случайности. Хотя такие уж это случайности? Иногда возникает впечатление, что черви и бури — это элемент игрового баланса, не позволяющий расслабиться игроку с превосходящими силами. Так или иначе, услугами нейтральных помощников можно воспользоваться. Вот, например, однажды я столкнулся с противником, который плотной стеной выстроил свои силы около песчаной границы и фактически не пускал меня к скалам. Может, я бы с ним и справился, если бы не так не кстати подобравшийся червь... Этот гад сожрал несколько особо ценных юнитов, без которых дальнейшая атака потеряла всякий смысл. Хотя Шаи-Хулуд — это не такое уж бесполезное существо. Ведь спайс изначально — продукт жизнедеятельности червей... С этим приходится считаться.

Кстати, Emperor — чуть ли не единственная стратегия в реальном времени, в которой относительно реалистично воплощен сбор ресурсов. Спайс, собирающие его харвестеры, гигантские деньги — все это изобретение лично Фрэнка Херберта. Так что ругать разработчиков за условности и непоследовательность никак не получится. Хозяйствование, впрочем, как и во всех стратегиях от Westwood, максимально упрощено. Сбор спайса можно смело доверить искусственному интеллекту, предварительно построив достаточное количество перерабатывающих фабрик и харвестеров.

Не обошлось, разумеется, и без накопления опыта. Юниты, участвующие в боях, получают драгоценный experience. Накапливая experience, юниты повышаются в звании, улучшают свои характеристики и приобретают новые способности. Так, например, пехотинец третьего уровня в Доме Атридесов, будучи помещен в казарму, сможет тренировать более опытных бойцов. Некоторые юниты третьего уровня приобретают навыки саморегенерации и невидимости. Добавлю, что использование юнитов-ветеранов легко способно решить исход боя, даже если количественный перевес сил на стороне противника.



**Кстати, Emperor — чуть ли не единственная стратегия в реальном времени, в которой относительно реалистично воплощен сбор ресурсов. Спайс, собирающие его харвестеры, гигантские деньги — все это изобретение лично Фрэнка Херберта.**

Основной упор разработчики, конечно же, сделали на бои. С одной стороны, казалось бы, ничего нового придумать нельзя. Разведка, оборона, атака — составляющие любой стратегии. Но с другой стороны... Те же случайности, три принципиально разных Дома, усовершенствованный искусственный интеллект сделали Emperor вполне свежей игрой и в отношении боев. О случайностях мы уже поговорили, о том, чем отличаются друг от друга три Дома мы еще поговорим, а вот усовершенствованный искусственный интеллект — это тема, к которой мы уже подобрались вплотную.

Наш компьютерный противник ведет себя довольно неожиданно для классической стратегии в реальном времени. Раньше модель поведения была довольно простая: компьютер равномерно распределял оборону по периметру базы, накапливал силы и последовательно атаковал. Как правило, атаки наносились исключительно по одной точке базы, которая соответственно укреплялась с необычайной тщательностью. Все было настолько просто, что и говорить, в сущности, не о чем. Теперь, однако, многое изменилось. Начнем с того, что отныне искусственный интеллект ищет (и порой не без успеха) слабые точки в обороне базы. Причем делает это настолько нагло и очевидно, что на этот раз нам приходится равномерно распределять линию обороны. Накапливать силы наш искусственный противник предпочитает в непосредственной близости от нашей же базы. И довольно часто на еще не открытой земле. Кстати, случайность ли это? Компьютер наконец-то понял, что ключ к успеху — это контроль территории, стратегически важных проходов, спайсовых полей и скалистой местности. Весьма интересна тактика обороны AI: не подпуская наши силы вплотную к базе, компьютер выдвигает свои войска навстречу. По этой причине большинство битв ведутся, так сказать, в чистом поле. А это действительно что-то новое. Раньше все сражения происходили, как правило, у одной из баз. Редкие стычки за ресурсы никогда не были масштабными и ограничивались столкновениями всего нескольких юнитов. В сочетании с появляющимися время от времени червями и разрушительными смерчами искусственный интеллект представляет собой серьезную силу, способную противостоять самому опытному поклоннику жанра.

Несколько слов о каждом из Домов. Дом Атридесов способен предоставить игроку пехоту высочайшего класса. В частности, прокачанные снайперы и пехотинцы Kindjal — это серьезная сила, способная противостоять не только вражеским солдатам, но и бронетехнике. Танк Sonic, несмотря на свою уязвимость, способен причинить не мало хлопот противнику, а модифицированный Carryall позволяет уносить вражеские юниты с поля боя. Нет ничего лучше, чем унести харвестер соперника под огонь своих бойцов.

Харконенны более ограничены в наборе тактических приемов, эти ребята предпочитают грубую силу, закованную в надежную броню. Мощный Assault танк — прекрасный юнит, предназначенный для стремительной атаки, а катапульта Inkvine способна сломать любую оборону самой защищенной базы. Традиционное самоуничтожение Devastator'а, оставшегося от Dune 2, все так же разносит строения и юниты, находящиеся поблизости.

Дом Ордосов в известном смысле универсален. Обладая одновременно мощными и довольно необычными юнитами с разными способностями, игрок способен постоянно менять тактику игры, запутывая противника все больше и больше. Саботер, эдакий Devastator в миниатюре, наносит серьезнейшие повреждения пехоте, бронетехнике и строениям противника. Лазерные танки отлично подойдут для ранних атак, быстрых вылазок и разведок боем. А грозная Cobra с установленной гаубицей легко сравнится с самыми мощными юнитами Харконеннов.

Помимо великих Домов в игре вам встретятся кланы, гильдии и объединения, которые при некотором стечении обстоятельств смогут перейти на вашу сторону. Допустим, если в одной из миссий вы поможете защитить свой лагерь Фрименам, местным жителям Арракиса, то в будущем, вероятно, они захотят помочь и вам. То есть, в вашем распоряжении окажется несколько новых зданий и, соответственно, несколько новых юнитов со своими уникальными способностями. Не буду надолго останавливаться на каждом из кланов, просто отмечу, что их всего пять, а каждый из Домов может взять под свое влияние не более двух из них. Присутствующий налет дипломатии прекрасно разнообразит игру.

Битвы, к слову сказать, ведутся не только на пыльном Арракисе. В дальнейшем сражения могут перенестись на Каладан, дом Атридесов, Гиди Прайм, родную планету Харконеннов, и Драконис IV, родину Ордосов. На этих планетах нет спайса, а основным ресурсом служат регулярно выделяемые для войны средства. Пейзажи всех четырех планет не страдают большим разнообразием. Развалины, хижины, разрушенные юниты из Dune 2, виселицы... А в основном пески и скалы, если дело происходит на Арракисе.

**Интерфейс вряд ли порадует вас какими-то особенными новациями. Все лаконично, стандартно и очень правильно. Хотя Westwood, конечно, удалось исправить некоторые ошибки своих предшественников. В частности, несмотря на трехмерность, очень удобно ориентироваться по карте. Странно, что нельзя менять настройки в процессе игры. Масштабирование и вращение камеры также чрезвычайно просто и удобно реализовано.**

Осталась возможность поиграть в Skirmish. Характерно то, что компьютерные противники сражаются не только с вами, но и друг с другом. Присутствует интересная опция: возможность начать игру с уже построенной базой. Мелочь, а приятно, рутина, связанная с первоначальным развитием баз в RTS, давно уже стала действовать на нервы.

Интерфейс вряд ли порадует вас какими-то особенными новациями. Все лаконично, стандартно и очень правильно. Хотя Westwood, конечно, удалось исправить некоторые ошибки своих предшественников. В частности, несмотря на трехмерность, очень удобно ориентироваться по карте. Странно, что нельзя менять настройки в процессе игры. Масштабирование и вращение камеры также чрезвычайно просто и удобно реализовано.

Графика... Поначалу создается впечатление, что Westwood отнеслась к трехмерности с легким пренебрежением. «Что? Хотите трехмерности? Пожалуйста, вот вам полигонные здания, юниты и червь. Спецэффекты? Да без проблем: пыльная буря, взрывы, освещение...». Немного освоившись в мире Emperor, начинаешь понимать, что это просто древний девиз Westwood — все для игры. Ничто не должно мешать игровому процессу, в том числе графика и трехмерность. А теперь вспомните, что мы все последнее время говорили о появляющихся RTS. Красиво, но не удобно... Сложно играть... Страдает управление... Глючит камера... Ничего такого о Emperor: Battle for Dune не скажешь. Чрезвычайно эффектная графика сочетается с исключительно естественно реализованной трехмерностью. Червя все уже несколько раз видели в роликах, но пыльная буря... Это нечто... Да и лазерные прицелы у снайперов Атридесов много стоят.

Westwood сделала то, на что мы могли только надеяться. Emperor: Battle for Dune суждено стать символом не хуже, чем была Dune 2 в свое время. Это — факт. Уверен, что через несколько недель вам придется со мной согласиться. А пока... Пока можно перечитать Фрэнка Херберта и приготовиться к погружению в великолепный, полный мистической опасности и философской недосказанности мир Арракиса.



# COMMAND&CONQUER RENEGADE

Дмитрий ЭСТРИН

**О Command&Conquer: Renegade мы писали уже неоднократно. И еще точно напишем не один раз. Казалось бы, все, что можно было сказать об игре до ее выхода, уже было сказано. Ан нет, практически каждый месяц появляется новая информация, достойная того, чтобы оказаться на страницах журнала. А тут еще и повод соответствующий: существует возможность посмотреть на игру через призму обзора Emperor: Battle for Dune.**

Самая интересная прослеживающаяся тенденция — это настойчивое обращение Westwood к истокам своей деятельности. Продолжение Dune 2 и принципиальный римейк Command& Conquer… Вряд ли это банальная ностальгия. Westwood словно хочет сделать приход новых технологий наиболее эффективным, контрастным, недвусмысленно обозначить переход в новую для себя эпоху трехмерности, как бы начать все с самого начала, но только в другом качестве. И **Command&Conquer: Renegade**, и Emperor: Battle for Dune вполне наглядно демонстрируют это предположение.

**Renegade** — это, конечно же, игра уникальная во многих отношениях. Впервые Westwood делает action. Причем во вселенной Command&Conquer. Впервые нам предстоит увидеть знакомый мир изнутри в полном 3D. Это должно быть действительно крайне увлекательно само по себе, не говоря уже о том, что игровой процесс сам по себе обещает быть крайне динамичным и насыщенным. Высокая интерактивность, обилие возможностей, усовершенствованная физическая модель, отличный искусственный интеллект… Разработчики Westwood считают, что таким образом они смогут привлечь к игре и фанатов FPS, и поклонников всей серии Command&Conquer.

Renegade — это, конечно же, игра уникальная во многих отношениях. Впервые Westwood делает action. Причем во вселенной Command&Conquer. Впервые нам предстоит увидеть знакомый мир изнутри в полном 3D. Это должно быть действительно крайне увлекательно само по себе, не говоря уже о том, что игровой процесс сам по себе обещает быть крайне динамичным и насыщенным.

**Renegade** покажется вам оригинальным даже, если относится к нему, как к обычному представителю своего жанра. В конце концов, не так уж часто нам попадаются сюжетно ориентированные 3D-action'ы. Разработчики действительно огромное внимание уделили личности главного героя. Думаю, нет необходимости в очередной раз вспоминать коммандоса из шестой миссии за GDI в самом что ни на есть первом Command&Conquer, поскольку о нем мы уже успели поговорить раньше. Однако необходимо обратить специальное внимание хотя бы на то, что у главного героя есть имя. И при этом даже не одно. В миру коммандоса кличут Паркером, на поле боя он откликается на позывной Havoc. Havoc — в переводе с английского это хаос, разрушение… Да и Паркер сам по себе — не безликий персонаж, как в большинстве 3D-action'ов с видом от первого лица, а весьма проработанный, хотя и довольно простой характер. Есть в нем что-то от Duke Nukem'а. По крайней мере, комментарии, которые Паркер aka Havoc отпускает в процессе установки C4 около казарм NOD, действительно схожи: «I got a present for ya!».

Любопытно то, что Westwood отказалась в Renegade от практики видеороликов. Отныне все межуровневые мультики будут сделаны на движке самой игры. Конечно, крайне интересно было бы посмотреть на полигонного Кейна… Суть, однако, не в этом. Суть в том, что Westwood считает свой движок способным для создания кинематографического эффекта в роликах.

Главная фишка игры в том, что мы не просто окажемся в знакомом мире, а в том, что этот мир будет жить точно так же, как в Command&Conquer. Харвестер будет собирать тиберий и отвозить его на фабрику. Фабрика будет перерабатывать тиберий, а мы получим возможность посмотреть на этот процесс. В полном соответствии с собираемыми ресурсами будут появляться солдаты и бронетехника, развиваться база… Если разрушить, к

примеру, электростанцию, то вырубится грозный обелиск Nod, поражающий вражеские цели лазерным лучом. Если разрушить Construction Yard, то противник не сможет больше развивать свою базу. В принципе, правила боя те же, что и в Command&Conquer, однако вы глубоко ошибаетесь, если считаете, что дело ограничится банальным исследованием знакомой вселенной. Все, конечно же, значительно сложнее.

Есть 11 уровней. В каждом из них несколько миссий. В каждой миссии есть четко поставленные задания, которые могут сильно варьироваться. По крайней мере, примитива, вроде kill'em all в Renegade точно не будет, можете быть уверены. В одной из миссий нам придется уничтожить несколько установок ПВО. Как уверяют разработчики, миссия окажется очень похожа на шестой уровень оригинального Command&Conquer. Будут и более сложные комплексные задания. Так, например, на каком-то этапе игры необходимо спасти ученых GDI. Однако прежде чем их спасать, необходимо выяснить местоположение пленных. Это можно сделать, получив доступ к вражескому компьютеру. А что для этого придется сделать, на данный момент остается только догадываться. По крайней мере, средств для выполнения заданий в Renegade хватает с избытком.



Сражения на открытых пространствах — не самая большая оригинальность Renegade, однако, сможет порадовать нас некоторыми другими нововведениями.

Во-первых, конечно же, речь идет о разнообразии вооружения. Что, к примеру, вы скажете о портативной ионной пушке? Или персональном портативном обелиске? Естественно, будет и нож, будет и пистолет, и снайперская винтовка, и несколько типов взрывчатки C4. В общей сложности в игре будет представлено 17 типов оружия, и при этом большинство из них можно использовать по-разному. Вдобавок к этому у игрока есть возможность запросить помощь. Тогда по вражеской базе будет нанесен удар ионной пушкой или будет сброшена атомная бомба или совершен авианалет.

Во-вторых, главный герой универсален во всех отношениях. Он с легкостью может пересесть в крутой танк, быстроходный джип или даже вертолет Orca. Интерактивность Renegade впечатляет уже сейчас. Конечно, много вопросов вызывает будущий баланс игры. Если задание можно будет выполнить десятью различными способами, то почти наверняка среди этих способов могут быть очень простые и очень сложные. Хотя более чем возможно, что разработчики решат или уже решили эту проблему.



Разработчики Renegade в разговорах о своем детище всегда делали акцент на особой модели искусственного интеллекта. Если обычно хорошим считается сверхумный AI (вспомните, например, Hidden&Dangerous, в котором немцы в полной темноте легко уничтожали ползущего бойца на расстоянии в несколько сотен метров), то в Renegade разработчики постарались сделать поведение наших противников более реалистичным. Например, застрелив из снайперской винтовки пехотинца NOD, можно ожидать совершенно разной реакции противников. Если звук выстрела не был ими услышан, то можете жить спокойно до тех пор, пока труп не будет обнаружен. Потом противники могут действовать по-разному. Могут попробовать в одиночку расследовать причины неожиданной гибели своего товарища. Могут позвать на помощь. А могут вообще включить общую тревогу. Все, как и в жизни, зависит от чистой случайности.

В графическом отношении игра выглядит вполне достойно. Ничего революционного, конечно, но огромные открытые пространства, гигантские объекты и практически полное отсутствие тумана впечатляют. Также хорошее впечатление производит физическая модель. Заносы джипа на повороте, падающий подбитый вертолет, разлетающиеся части взорванных казарм NOD... Характерно то, что играть можно будет, как от первого, так и от третьего лица. Не вполне ясна еще система прицеливания с видом от третьего лица, но вряд ли такой вид будет выполнять исключительно декоративные функции.

На данный момент практически ничего не известно о переносе игры на другие платформы. Точнее, известно, что разработчики пока лишь размышляют о том, что можно было бы сделать на консолях нового поколения, но всерьез занимаются лишь версией на PC.



**ДОСЬЕ**

**Платформа**: PC **Жанр**: action
**Издатель**: Electronic Arts **Разработчик**: Westwood
**Интернет**: http://www.westwood.com
**Дата выхода**: осень 2001 года

Как правило, когда разработчики, которые всю свою жизнь работали с 2D, переходят к новым технологиям, поклонники их творчества начинают немедленно кричать, что, дескать, раньше все было лучше. Создается впечатление, что такого не произойдет в случае с Westwood, командой, которая, надо отдать должное справедливости, не спешила к 3D. По крайней мере, один, свершившийся факт в лице Emperor: Battle for Dune у нас уже имеется. Уверен, что и Renegade заставит поклонников вселенной Command&Conquer в очередной раз восхититься талантом Westwood.



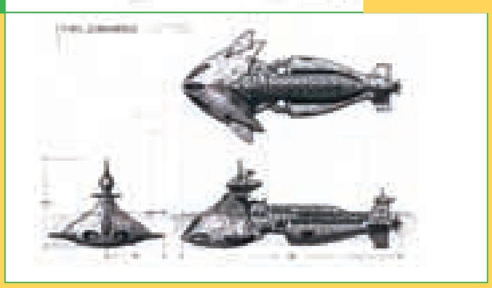
# COMMAND&CONQUER YURI'S REVENGE

Дмитрий ЭСТРИН

**О том, что Westwood любит делать add-on'ы и expansion pack'и ко всем своим стратегиям в реальном времени, известно всем. Странно было бы предположить, что славная традиция обойдет и последнюю игру во вселенной Command&Conquer — Red Alert 2. Естественно, add-on будет. Настораживает, правда, большое количество необычных нюансов, окружающих разработку этой игры. Но о каждом из них стоило бы поговорить по порядку.**




В о-первых, обращает на себя внимание само название add-on'а. В частности, то, что отсутствует всякое упоминание о Red Alert 2. **Command&Conquer: Juri's Revenge** — звучит прямо-таки замечательно, но каким образом среднестатистический покупатель игры сможет узнать, что это все-таки не продолжение, не полноценная игра, а только дополнение к Red Alert 2? Возможны три варианта. Может быть, разработчики просто решили, что add-on'ы нынче не в моде и заострять внимание потенциального игрока на этой детали не стоит. Кто захочет, тот и так узнает. А кто не узнает, для того **Command&Conquer: Juri's Revenge** окажется приятным сюрпризом. Интересно, кстати, насколько приятным... Второй вариант: нас ждет не add-on в полном смысле этого слова. То есть, в игре будет огромное количество разнообразных нововведений, и именно на этом разработчики хотят акцентировать наше внимание даже в название игры. И, наконец, существует третий, наиболее вероятный вариант, который совмещает наше первое и второе предположение.



Во-вторых, несколько странно то, что **Command&Conquer: Juri's Revenge** увидит свет лишь в октябре сего года. То есть, спустя год после выхода Red Alert 2. Вроде бы прошло то время, когда терпение владельцев PC можно было проверять так долго. Тем более, что add-on ко вторичной в технологическом плане игры выйдет после того же Emperor: Battle for Dune. Может быть, нам готовят что-то действительно крайне необычное для add-on'а?

Между тем, Westwood до сих пор крайне неохотно делится информацией, предпочитая, видимо, поразить всех непосредственно на приближающейся E3. До сих пор, кстати, игровой прессе не было предоставлено ни одного игрового скриншота, что, вообще говоря, также довольно странно. Однако кое-что о таинственном add-on'е к Red Alert 2 все-таки известно.

В частности известно, что сюжет будет строиться вокруг возвращения к активной деятельности одного из самых колоритных персонажей игры — Юрия. Действие **Juri's Revenge** будет происходить спустя два месяца после событий, послуживших завершением сюжетной линии в Red Alert 2. Как вы, наверное, помните, в конце кампании за союзников мистический Юрий исчез. И вообще все было очень хорошо. То есть,




Конечно, тактика игры за армию Юрия вполне очевидна: будем переманивать всех и вся на свою сторону. Кто переманиваться не захочет, будет уничтожен. Средств для этого будет предостаточно. В частности, кое-что о некоторых новых юнитах и строениях уже известно.

Существует информация относительно того, где будут проходить кровавые бои против сил Юрия. После Red Alert 2 Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Сиэттл и Сидней вряд ли покажутся нам большой экзотикой. Чего однако не скажешь о Каире и Антарктике. Более того, судя по всему, сражаться придется даже на Луне. Крайне интересно, чем бои на Луне будут отличаться от земных баталий. Неужели только пейзажами? А, может, и физической моделью?

Достоверно ничего не известно о графике. Однако почти не приходится сомневаться, что она мало будет отличаться от графики Red Alert 2. Ну, конечно, появятся новые спрайтовые модели и новые спецэффекты, но о чем-то глобальном говорить вряд ли стоит. По крайней мере, на настоящий момент.

## Пехота:

**Brute**

Этот организм был искусственно создан генетиками Юрия. Brute обладает иммунитетом ко многим видам атак. В частности, ему безразличны собаки, терродроны и пси-солдаты. Это, конечно, еще можно понять, но вот, каким образом ему удается игнорировать попытки многотонных танков задавить его, остается загадкой. Brute, кстати, это прекрасное оружие против любой бронетехники. Этот монстр способен легко перевернуть любой танк.

**Virus**

Virus — это снайпер женского пола. С огромного расстояния она сможет уничтожать вражескую пехоту с помощью отравленных дротиков. Пораженная цель существенно увеличится в размерах, а потом неожиданно взорвется, выпустив облако токсичного газа. Газ поразит находящихся в непосредственной близости от инциндента других пехотинцев. Средства борьбы с этим ужасным явлением должны быть так же ужасны. Пораженные дротиками солдаты могут быть уничтожены до того момента, пока они взорвутся и отравят своих сослуживцев.




## Бронетехника:

**Slave Miner**

Slave Miner — это довольно оригинальный способ добычи ресурсов. Обратите внимание, что, играя на стороне Юрия, вы не сможете построить здание, перерабатывающее руду. Его функцию выполняет как раз пресловутый Slave Miner. Механизм довольно прост. Харвестер подъезжает к месторождениям руды. Из него сразу же вылезают пять человек, которые, схватив кирки и лопаты, добывают необходимый ресурс. Потом Slave Miner самостоятельно траснформирует руду в наличность. Любопытно то, что рудодобытчики способны обороняться с помощью пресловутых лопат. Ну, а если кто-то из них падет смертью храбрых, его мгновенно заменят.

**Boomer**

Boomer — это морской юнит, способный плавать, как под водой, так и над водой. Эдакая универсальная субмарина. Под водой Boomer пускает обычные торпеды, над водой — баллистические ракеты дальнего радиуса действия. Под водой передвигается незамеченным до тех пор, пока не использует оружие.

война между союзниками и Советами была завершена в пользу союзников. Мир вздохнул свободно, но... не тут-то было. Неожиданно где-то активизировался Юрий, руководящий целой армией пси-солдат. Союзники ничего не успели предпринять, и в скором времени в их руках остался лишь Сан-Франциско. Что делать? Глупый вопрос, даже союзникам стало понятно, что необходимо воспользоваться услугами небезызвестного Эйнштейна. Была подготовлена специальная команда, которая не без помощи машины времени отправилась в не столь отдаленное прошлое. А именно — в момент, когда активизировался мистический Юрий вместе со своей армией.

В **Command&Conquer: Juri's Revenge** будет две кампании: за союзников и за Советы. В каждой — по семь миссиий. Интересная находка сценаристов: и союзники, и Советы борятся с с силами зарвавшегося Юрия. Впрочем, вряд ли им предстоит объединить свои усилия, и, возможно, имеет смысл говорить о трехстороннем конфликте. Удивительно и то, что разработчики не стали делать специальной кампании для творческих поклонников Юрия. Им придется довольствоваться лишь многопользовательским режимом, либо его симуляцией — skirmish. При этом новая раса прорабатывается командой Westwood со всей необходимой тщательностью. Достаточно того, что под началом Юрия окажется около 11 новых юнитов и около 20 опять-таки новых строений! Этого, на мой взгляд, должно хватить даже для самых скептически настроенных ко всяким add-on'ам игроков.

**ДОСЬЕ**

**Платформа**: PC **Жанр**: real-time стратегия
**Издатель**: Electronic Arts **Разработчик**: Westwood Studios
**Интернет**: http://www.westwood.com
**Дата выхода**: 31 октября 2001 года

Разработка **Command&Conquer: Juri's Revenge** должна завершиться в июне. Потом начнется тестирование игры на предмет багов и баланса. Выйдет она, как уже говорилось осенью, а на E3 add-on будет впервые продемонстрирован публике. Так что ждите новостей. Конечно, крайне любопытно, как **Command&Conquer: Juri's Revenge** будет воспринят всеми нами после Emperor: Battle for Dune... Однако то, что на этот раз разработчики крайне серьезно воспринимают поставленную перед ними задачу, очевидно. Возможно, в результате получится нечто действительно необычное для add-on'а.

# SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Вячеслав Назаров

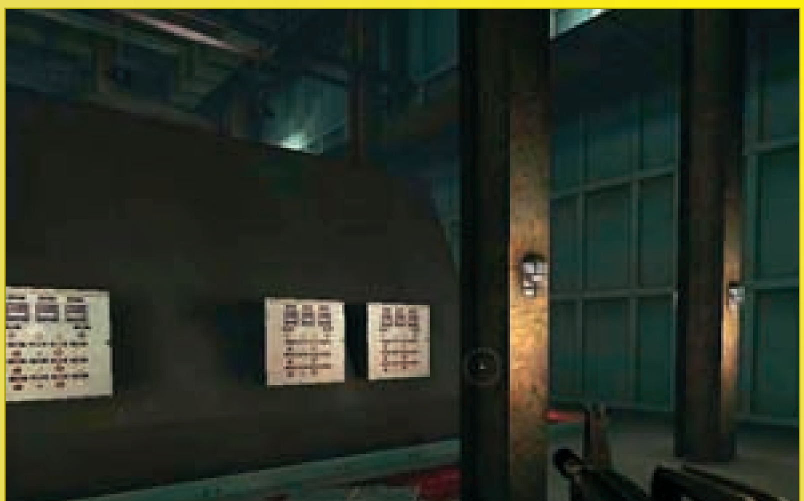


**Наконец-то продолжение созданного ребятами из Raven Software кровавого боевика Soldier Of Fortune в скором времени станет доступно всем любителям игровых станций под названием PlayStation 2. И уж тогда они наверняка смогут вдоволь поплескаться в адреналине, который в изобилии будут выделять их любимые железы.**

Основываясь на воспоминаниях самого что ни на есть реального наемника по имени Джон Маллинс, игра станет апофеозом action'а, который бойцы будут прерывать лишь для того, чтобы вытереть со лба пот, а с ботинок — мозги воинов, подчиняющихся вражеским генералам.

Самое удивительное, что, несмотря на вводимую в настоящее время в США жесткую цензуру, которая коснется всех самых замечательных видов развлечений, таких как бои без правил, секс на выживание и, конечно, бесчеловечные компьютерные игры, разработчики **Soldier Of Fortune II** останутся верными себе. По крайней мере, они обещают, что их проект окажется настолько жестоким и человеконенавистническим, насколько это только возможно представить. Судя по всему, даже наши родные военные, в том числе и звери из стройбатов, которых и вооружают-то одними лопатами, не обладают таким количеством агрессии, каким могут похвастаться создатели **Soldier Of Fortune II**. Если они, не стесняясь, говорят о том, как красочно станут дохнуть, гибнуть, склеивать ласты, отбрасывать коньки враги, то наши соотечественники в подобных рассказах, как правило, старательно избегают подобных формулировок, чтобы не травмировать психику собеседника. Например, недавно я смог ознакомиться с документом, который был создан нашими военными для вполне мирных людей, занимающихся созданием всевозможного оружия. Как вы думаете, как политически корректно звучит фраза: «Уничтожить экипаж танка»? Совершенно верно. Конечно же: «Создать во внутреннем объеме танка условия необитаемой среды». Теперь вы представляете, какое веселье ждет нас в новой игре?

**Soldier Of Fortune II** расскажет историю бывшего профессионального военного, которого по странному стечению обстоятельств зовут точно так же, как и автора оригинальной серии книг, то есть Маллинс. Поняв, что в армии ему не удастся стать миллионером, бравый вояка ушел в отставку, чтобы попробовать заработать на гражданке. Однако и тут госпожа Удача повернулась к нему местом, противоположным по смыслу лицу. Его даже не смог утешить совет, который дал ему старый знакомый. По большому секрету Соскряб Соскребыш, работающий сторожем склада с детским апельсиновым кокаином, сообщил отважному вояке, что нашел способ, как заработать миллион. Для этого необходимо в течение четырех тысяч лет работать вахтером и ничего не есть. Но почему-то такой вариант не устроил гражданина Маллинса. Поэтому бывший солдат вновь поступил на государственную службу. Правда, службу не простую, а совершенно беспредельную. Он стал бойцом отряда по борьбе с терроризмом. Причем в отряде можно было встретить лишь того, кому Маллинс доверял на 897%, кому он полностью верил, кого богот-



Soldier of Fortune продолжает традицию дружбы дизайнеров Raven с технологиями id Software. Эта игра сделана на движке Quake III Arena.

**ДОСЬЕ**

Платформа: Sony PlayStation 2 Жанр: action
Издатель: Activision Разработчик: Raven Software
Онлайн: http://www.soldier-of-fortune.com Дата выхода: III–IV квартал 2001

ворил и кем даже втайне любовался, восхищаясь красотой. Разумеется, таким критериям отвечал только он сам. Впрочем, как выяснилось, в этом не было ничего страшного. Для работодателей Маллинса. А для врагов подобный расклад был смерти подобен. Поскольку спецназовец-одиночка легко и непринужденно выносил целые армии злобных террористов, полностью оправдывая закон жанра, согласно которому, чем больше гадких негодяев прут на положительного персонажа, тем быстрее они гибнут. В этом игроки смогут убедиться лично. В **Soldier Of Fortune II** Маллинс с высоко поднятой головой прошагает сквозь 26 уровней и непременно остановит террористов, угрожающих взорвать всю планету.

Конечно, на первый, второй и даже тринадцатый взгляд главная цель игры выглядит так, как будто сценарист откопал ее в сундуке у своей бабушки, которая с детства мечтала стать не дояркой-парашютистом, а профессиональным террористом. Тем не менее, разработчики прилагают все усилия для того чтобы каждая конкретная миссия не вызывала никаких эмоций, кроме ощущения того, что все это действительно может происходить рядом с нами. В крайнем случае, в соседней квартире.





На протяжении игры бойцы посетят массу интереснейших мест, начиная с нью-йоркского метро и заканчивая огромными карликовыми лесами сибирской тундры. Именно по этим регионам станут бегать представители популярной террористической группы, которая похитила ядерную боеголовку и угрожает ею олигархам всего мира, а по совместительству и целому человечеству. Благородный спецназовец Маллинс, разумеется, соглашается помочь несчастным толстосумам, клятвенно обещающим, что в случае спасения их благодарность не будет знать границ в разумных пределах.

Довольно часто в игре станут складываться ситуации, когда герои уже смогут увидеть адскую машинку, но в самый последний момент ее, конечно же, будут увозить в неизвестном (в течение нескольких последующих секунд) направлении. Впрочем, не спешите раздражаться. Ведь в играх, подобных **Soldier Of Fortune II**, сюжет все же имеет второстепенное значение, уступая первое место бескомпромиссному процессу уничтожения террористов всех размеров и сексуальных ориентаций.

Стоит честно признаться, что в одиночку промчаться сквозь все перипетии прямого, как моя единственная извилина, сюжета будет непросто. Враги, которых в игре окажется больше, чем доблестных продавцов полосатых палочек на Руб-

> «Игра основывается на истории жизни самого настоящего наемника. А благодаря тому, что сейчас в мире происходит огромное количество военных конфликтов, о которых дурацкие журналисты трубят во всех новостях, игроки смогут очень быстро ассоциировать себя с главным персонажем, железной метлой загоняющим человечество в светлое будущее», — заявил нам в интервью руководитель проекта Дэвид Элемис.



**В Soldier Of Fortune II будет существовать система, ограничивающая время, которое игроки смогут провести, прячась по закоулкам уровней, прикидываясь то шлангом, то ветошью ...**

левском шоссе, станут совершенно нагло пользоваться всевозможной техникой, чтобы облегчить жизнь себе и усложнить ее герою. Джипы, вертолеты, бронетранспортеры, роликовые коньки, лыжи, самокаты, сани для бобслея — это и многое другое войдет в арсенал гнусных террористов, которые с азартом будут стараться испортить игрокам веселье. Слава разработчикам, что арсенал, доступный супергерою Маллинсу, окажется весьма разнообразным. В него войдут самые разнообразные средства для превращения живой силы врага в мертвую. Начиная с традиционных для игр жанра ручных пулеметов, снайперских винтовок и прочих дробовиков и заканчивая оружием массового поражения настолько страшным, что о нем пока боятся говорить даже сами разработчики. По нашим сведениям, помимо прочего, им окажется гороховый суп в пакетиках, который игрок должен будет разбавить горячей водой, а затем немедленно выпить. Смерть в мучениях врагам гарантируется.

При этом, как заявляют создатели **Soldier Of Fortune II**, все оружие в игре по своему действию окажется максимально приближенным к реальному. «По сути, вы будете испытывать те же ощущения, которые чувствуете во время стрельбы в настоящей жизни», — похвастался нам Дэвид Элемкис. Несмотря на то, что он отказался назвать все содержимое арсенала, который появится у игрока, мы смогли выпытать у него информацию о том, что в **Soldier Of Fortune II** будут присутствовать 12 видов оружия.

Однако, хотя виртуальные борцы с гидрой терроризма и получат в свое распоряжение немало полезных вещей, одолеть всемирных злодейских пауков, использующих для своих целей всемирную паутину, будет очень тяжело. Дело в том, что в новой игре разработчики пытаются создать совершенно новую систему AI. В **Soldier Of Fortune II** все персонажи станут обладать некоей индивидуальностью, что делает их действия совершенно непредсказуемыми. Благодаря тому, что террористы окажутся настолько умными, что так и хочется спросить, не жмет ли им череп, игроки гарантированно будут попадать в самые хитроумные засады и ловушки, выбраться из которых смогут лишь самые сильные, смелые, ловкие, умелые.



Впрочем, **Soldier Of Fortune II** получит возможность похвастаться не только своими гениальными злодеями. Благодаря тому, что консультантом у разработчиков выступал живой Маллинс, они смогли включить в игру три момента, которые выделяют их проект из огромного числа разнообразных поделок в жанре «убей их всех, начни с себя».

Первой составляющей такого чуда является система звуков, благодаря которой террористы чутко реагируют на любые шорохи, раздающиеся рядом с ними. Хотя, конечно, лучше всего их внимание привлекает шум наливающегося в стакан пива. Или вина. Ведь несмотря на то, что противники исповедуют чуждые добрым людям ценности, они не дураки. И уж конечно они следят за своим физическим состоянием и понимают, что красное вино полезно для здоровья. А здоровье нужно, разумеется, для того, чтобы пить водку.

Кроме того, в **Soldier Of Fortune II** будет существовать система, ограничивающая время, которое игроки смогут провести, прячась по закоулкам уровней, прикидываясь то шлангом, то ветошью, то заблудившимся гренландским земляным персиком. Разработчики разумно решили, что чрезмерное увлечение маскировкой может напрочь убить весь дух их «бескомпромиссного рубилова». В результате через некоторое время после начала игр в прятки бойцов обязательно будут находить террористические сыщики. Поэтому подвиг чемпиона мира по пряткам, скелет которого нашли в кустах спустя несколько лет после окончания соревнований, в **Soldier Of Fortune II** повторить не удастся.

Однако, без сомнения, самой замечательной особенностью игры станет включенная в нее система GHOUL. Благодаря ей на теле каждого персонажа, принимающего участие в шоу, окажутся 26 болевых зон, попадание в которые будет вызывать совершенно уникальную реакцию. В **Soldier Of Fortune II** система отвечает, например, за то, чтобы кровь на вражеских телах выступала в местах ранений. А это, согласитесь, дорогого стоит. Ведь, как говорила пуля со смещенным центром тяжести: «Путь к сердцу лежит через желудок!» — и отследить такой маршрут могут далеко не все игровые движки. Помимо этого GHOUL обеспечивает реалистичную анимацию смертей врагов, которые извиваются, корчатся и веселятся по всем правилам тяжелых и очень тяжелых ранений. Например, если игроку удастся попасть из дробовика в ногу террориста, то, с большой долей вероятности, злодей начисто лишится своей конечности, после чего рухнет на землю и, рыдая от боли, потребует выдать ему адрес Айболита. Таким образом, **Soldier Of Fortune II** станет настоящим подарком для всех игроков, мечтающих о настоящем кровавом дожде, который бы оросил их клавиатуры.

При этом функционирование всех элементов игры строится на базе модифицированного движка Quake II. Хотя многие считают, что это уже даже не вчерашний, а позавчерашний день, разработчики уверены, что сделали правильный выбор. По их мнению, с помощью поделки id Software им удалось выжать из «такой замечательной платформы, как PlayStation 2» максимум возможного. И даже капельку больше. Что ж, если судить по представленным нам образцам творчества, они не так уж и сильно себя перехваливают. Впрочем, убедиться, врут разработчики или нет, мы сможем уже через несколько месяцев.

> **По словам разработчиков, они не собираются сокращать уровень насилия и жестокости в игре, несмотря на разбушевавшуюся в США цензуру. «Мы просто хотим дать игрокам то, о чем они так долго мечтали», — сообщил нам Дэвид Элемкис.**

А пока имеет смысл договориться со своими заклятыми друзьями о проведении с помощью **Soldier Of Fortune II** самой настоящей дуэли. Дело в том, что создатели проекта уделяют самое пристальное внимание многопользовательской игре. В итоге в финальной версии боевика появится deathmatch-режим, который позволит всем желающим померяться силами с подобными себе гомо сапиенсами, выбрав один из 10 вариантов дуэли. Все они, разумеется, будут реализованы с помощью всеми любимого split-screen'а. Также разработчики пообещали, что добавят в **Soldier Of Fortune II** и другие режимы, как только у PlayStation 2 появится поддержка онлайн-игр.

Таким образом, очень скоро все любители кровавых бань получат возможность неплохо попариться в заведении по имени **Soldier Of Fortune II**, а заодно принять ванну из 100%-адреналина. Но, к сожалению, это случится лишь через несколько месяцев. А пока остается лишь смотреть новости и проникаться атмосферой всевозможных кровавых конфликтов, о которых нам рассказывают эти добрые передачи. Тогда, запустив игру, вы наверняка будете знать, что делать и без подсказок виртуальных помощников.


ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!!
ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2
Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС
Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива
На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
По рации можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
Но не удивляйтесь, если грузовик окажется подержанным или ворованным
В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением
Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки
По рации можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией
Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
Следите за скоростью - по дорогам расставлены камеры слежения
Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
Милиция в игре штрафует за любую провинность
Но можно попробовать дать взятку (если получится)
В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу
Карта имеет несколько режимов приближения
Индикаторы состояния машины и запаса горючего
Индикатор запирающего механизма полуприцепа
Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм
Встроенный пейджер
Система контекстных подсказок
ЗАКАЗ
ИЩУ РАБОТУ
ЗАРЕГИСТРИРОВАНО ПРЕВЫШЕНИЕ СКОРОСТИ
ШТРАФ
ШТРАФ ЗА ПОПЫТКУ ДАЧИ ВЗЯТКИ
CBradio
© 2001 Фирма "1С", © 2001 Softlab-Nsk
1С
SoftLab-Nsk
В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ



# SONIC ADVENTURE 2

Сергей Овчинников

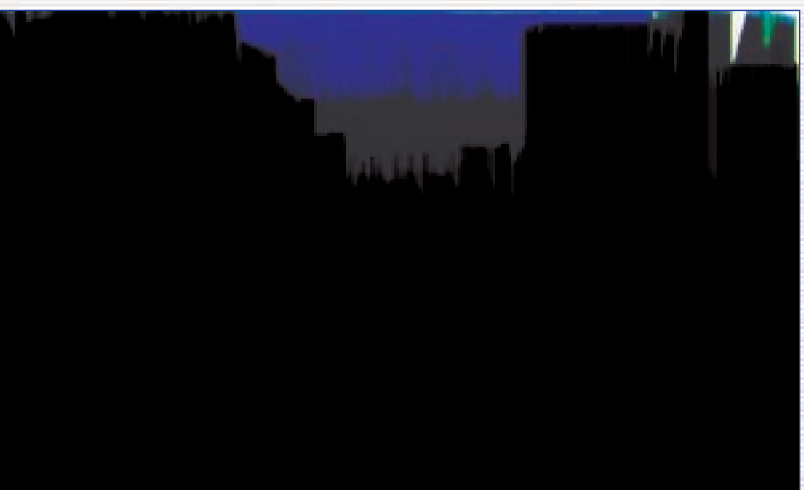
**Проект Sonic Adventure всегда рассматривался компанией Sega как один из центральных компонентов построения коммерческого успеха Dreamcast. В некотором смысле оригинальный проект вполне оправдал возложенные на него ожидания. Sonic Adventure и сейчас является самой продаваемой игрой на системе с общим тиражом по всему миру, превышающим 2 миллиона копий.**

Впрочем, успеха Dreamcast новый Sonic, увы, принести не смог, слишком уж сильны были противодействующие этому обстоятельства. Так и получилось, что Dreamcast'а больше нет, а вот Sonic — есть. И новенький, с иголочки американского подразделения Sonic Team USA проект уже готов вспыхнуть одной из последних ярких звездочек в великолепной библиотеке хитов на приставке. А после — отправиться в путешествие по другим платформам.

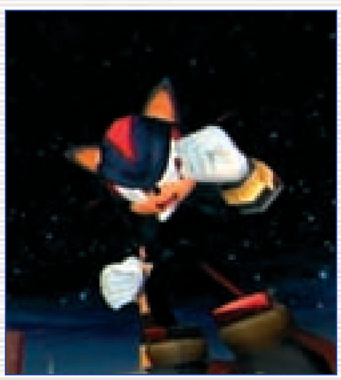
**Sonic Adventure 2,** несмотря на некоторые ранние сведения, является вполне логичным и последовательным продолжением первой части игры. Напомню, что первоначально предполагалось, что в **SA2** будет всего два играбельных персонажа, а действие будет более сюжетно упорядоченным. Однако в результате публика увидела во всей красе опять шесть полноценных героев, а структура игры, по всей видимости, будет отличаться от оригинала весьма незначительно. На игровом фестивале GameJam, который Sega проводила в Японии в начале апреля, игра была показана в виде непродолжительных демо-уровней для каждого из персонажей. Более того, Sega уже успела несколько раз показать практически завершенную игру на всевозможных мероприятиях для прессы. Финальная версия будет непременно показана на E3. А сама игра появится в продаже одновременно по всему миру 23 июня, в день десятилетнего юбилея сериала.

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: 3D-платформер
Издатель: Sega Разработчик: Sonic Team/Sonic Team USA Продюсер: Yuji Naka Дата выхода: 23 июня 2001 Онлайн: www.sonicteam.com
Количество игроков: 1–2



Пробежаться по первому уровню игры имели возможность все владельцы предыдущего хита Sonic Team — Phantasy Star Online.

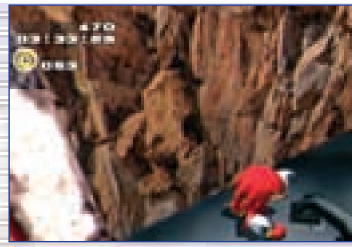


Как и в Sonic Adventure, основным ключом к новой игре станут ее герои. Их, как и прежде, шестеро. Но только теперь вместо сюжетных связок их сковывают противоречия. Энергичному и смекалистому Sonic'у противостоит коварный и мстительный Shadow. Простодушный и прямолинейный Tails встречает своего антипода в изворотливом и злобном докторе Robotnik'е, а нелюдимый и честный Knuckles сталкивается с красавицей-воришкой Rogue. Таким образом, три старых «светлых» героя противопоставляются трем новым представителям темных сил. В **Sonic Adventure 2** соответственно практикуются три основных игровых стиля. Яркими представителями первого являются Sonic и Shadow. Основная характеристика — скорость. Уровни длинные, с гигантскими трассами для пробежек на скорости, приближающейся к сверхсветовой. Масса противников, предпочитающих появляться неожиданно, отнимая драгоценные кольца. Новшество, — наличие поверхностей, по которым герои могут скользить в своих кроссовках, как на скейтборде или на роликах. Это могут быть перила, поручни, ветви деревьев, — почти все, что угодно. Вторым стилем пользуются Tails и Robotnik. Здесь основным моментом является медленное исследование каждого закутка уровня. Пространства здесь не такие уж и большие, в основном,

вообще замкнутые. Преобладает техногенный дизайн. Герои, в основном, передвигаются верхом на роботах, выполненных в стиле MechWarrior'а. Самое замечательное — это схватки в многопользовательском режиме. Действо напоминает Virtual On перемешанный со Smash Bros. Третий вариант игрового процесса отдан Knuckles и Rogue, которые состязаются в искусстве находить драгоценные кристаллы и выкапывать их из-под земли. В основу положен замечательный принцип «горячо-холодно», но теперь кристаллы могут быть зарыты абсолютно где угодно, включая стены, потолки и прочие поверхности. Большинство из показанных



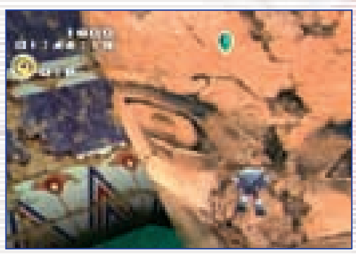






Tails разгуливает по своим уровням в огромном роботе, стреляя по врагам и решая простые головоломки.



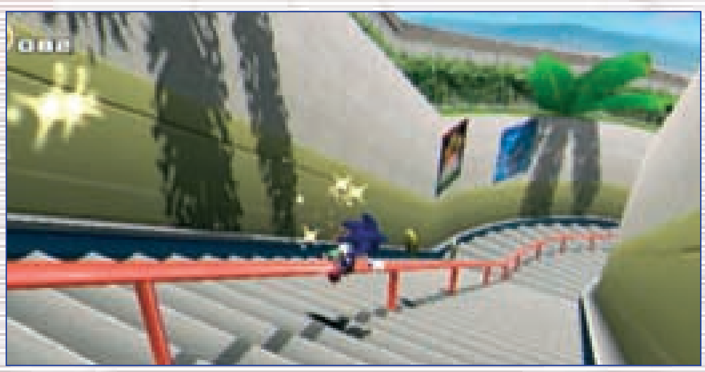


**Sonic Adventure 2 станет, скорее всего, последней игрой Sonic Team для Dreamcast, если не считать конечно PSO ver. 2. После этого студия сконцентрирует внимание на других консолях, и прежде всего, на Nintendo'вских Game Cube и Game Boy Advance.**

пока уровней имеют четко выраженный античный колорит. Египетские, греческие и римские руины вместе с пустынями и горами вносят в игру немало разнообразия. Разумеется, будут в **Sonic Adventure 2** и уровни, общие для всех персонажей, однако пока Sonic Team концентрируется на том, чтобы лучше показать различия между ними, не стремясь пока рассказывать об общих чертах героев. Еще одной немаловажной деталью игры станут различные задания миссий. И хотя деталей пока слишком мало, у нас есть все основания полагать, что проходить один и тот же уровень даже одним героем все равно придется несколько раз. А задания могут быть самыми различными — от нахождения секретного предмета и сбора определенного числа колец до прохождения уровня за определенное время, до уничтожения всех противников.

В визуальном плане игра претерпела значительные изменения. Прежде всего, были значительно улучшены модели персонажей. Соник и его друзья, наконец-то обзавелись пальцами, получили вполне достойную мимику и стали куда лучше двигаться. Во-вторых, игровой процесс поднялся до абсолютно стабильной скорости в 60 кадров в секунду с абсолютно идеальным управлением и вполне проработанной (по меркам сверхскоростного платформера) физической моделью. Остальное — уже косметика: уровни стали больше, освещение ярче, а объекты на экране стали несколько реалистичнее. Вместо знаменитой касатки на первом уровне — гигантский грузовик, преследующий Соника по склонам Сан-Франциско. Вообще игра стала заметно более американской, что неудивительно, учитывая что Sonic Adventure был наиболее популярен именно в Штатах. Да и непосредственные разработчики игры, хоть и сплошь японцы, живут и работают в том же самом Сан-Франциско.

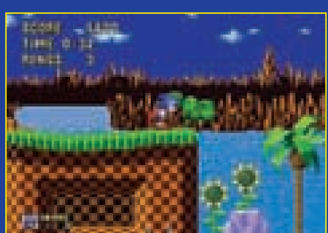
**Sonic Adventure 2** наряду с Crazy Taxi 2, Shenmue 2 и несколькими другими проектами, наверняка станет одним из главных событий игрового лета. Игрой, которая заставит вас запомнить Dreamcast навсегда, окончательно и бесповоротно сделав последнюю консоль Sega одной из лучших в истории. Что бы там ни говорили цифры продаж. ●



# 10 ЛЕТ С SONIC'ОМ



До появления на свет Sonic'а, у компании Sega не было своего талисмана, персонажа, с которым большинство игроков ассоциировало бы продукцию всей компании. В то время, как конкурирующая с Sega и процветающая Nintendo могла похвастаться не только своим знаменитым Mario, но и целой армией других чрезмерно популярных героев, — от Luigi, Donkey Kong и Link'а до Shamus Aran и Kirby. До появления на свет Sonic'а и выхода Megadrive коробки с приставками Sega украшали такие герои, как, например, Майкл Джексон. Компания прекрасно понимала, что на таких образах далеко не уедешь. И вот, когда в 1990 году пришло время запускать новую 16-битную консоль Megadrive/Genesis, Sega начала разработку совершенно нового крупного проекта, который был поручен молодому программисту и дизайнеру Yuji Naka. Sega планировала привлечь своей консолью не только почитателей NES, но и абсолютно новых игроков, поэтому специально для них, newcomer'ов нужна была игра, визуально привлекательная, с интересным главным героем и максимально простая в управлении. В первом Sonic the Hedgehog была задействована всего одна кнопка, которая отвечала как за прыжок, так и за атаку. Яркий, быстрый и разнообразный, Sonic мгновенно покорил публику, став первым суперхитом на первой (и, увы, последней) коммерчески успешной консоли от Sega. Большинство из перечисленных ниже проектов можно найти сегодня в Интернете в виде ROM'ов под популярные эмуляторы Megadrive или GameGear.



## 1991

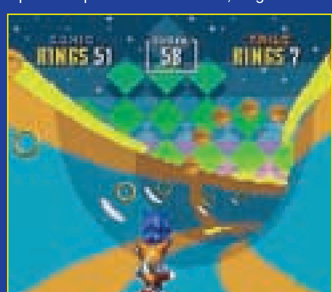
***Sonic the Hedgehog (Megadrive)***
***Sonic the Hedgehog (Master System)*** — порт оригинальной игры для Sega'вской 8-битной приставки, пользовавшейся большим успехом в Европе.
***Sonic the Hedgehog (GameGear)*** — Еще один порт оригинала, но уже для портативной системы Sega, визуально повторяющей Master System'овскую версию.
***Sonic the Hedgehog 2 (GameGear)*** — Как ни странно, сиквел игры вышел сначала на GameGear. Впрочем, это скорее был набор дополнительных уровней, ничего нового в игре не было.

## 1992

***Sonic the Hedgehog 2 (Megadrive)*** — Полноценный сиквел оригинальной игры вышел лишь в конце 1992 года и представлял собой совершенно удивительное зрелище. Отличная графика, смелые эксперименты с 3D (в специальных бонус-уровнях) и наличие многопользовательского режима сделали игру ничуть не менее популярной, чем первую серию.
***Sonic the Hedgehog 2 (Master System)*** — Точно такая же версия, что вышла ранее и на GameGear.

## 1993

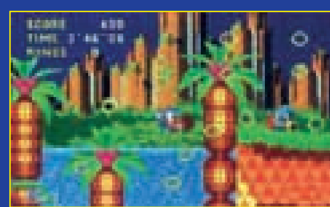
***SegaSonic (Игровые автоматы)*** — Не вполне успешная, хотя и весьма интересная игра, в которой герои имели уже две степени свободы на поле с видом «в три четверти». К сожалению, Sega не приложила серьезных усилий по распространению игры.



***SonicCD (Sega CD)*** — Новая игра для новой CD-приставки для Megadrive. Богатые возможности CD-технологии сделали возможным создание самых разнообразных уровней в сериале. Однако же помимо иного сюжета и новых уровней, игра мало чем отличалась от Sonic 2.
***Sonic Chaos (GameGear)*** — Еще одна портативная версия, в которой, фактически заключались две игры — одна за Sonic'а, и вторая за Tails. Свои уровни, свой стиль управления для каждого персонажа. Плюс весьма приличная (по меркам GameGear) графика.
***Sonic Spinball (Megadrive)*** — Пинболл, но с Соником в качестве шарика. Куча разнообразных столов и приятная графика.
***Sonic Drift (GameGear)*** — Клон Mario Kart для портативной системы. Ничем особенным игра не знаменита, разве что еще большим расширением жанровых границ Вселенной Sonic.

## 1994

***Sonic the Hedgehog 3 (Megadrive)*** — Помимо феноменального качества 2D-графики и быстрого скроллинга, третий Sonic запомнился более комплексным игровым процессом, с большим количеством головоломок и гигантским количеством секретов. Впервые в сериале применяется система сохранения игры на картридже.
***Sonic & Knuckles (Megadrive)*** — Что-то вроде expansion pack'а для третьего Sonic'а с еще одним играбельным персонажем, ехидной по имени Knuckles. Кроме того, две игры можно было вставить в приставку одновременно (при помощи специального lock-on картриджа) и тогда открывалось множество секретных уровней и сцен.



## 1995

***Sonic Labyrinth (GameGear)*** — Головоломка с кучей предметов и ловушек. Совершенно нетипичный для сериала игровой процесс, в котором требуется больше думать, чем действовать.

## 1996

***Sonic the Fighters (Игровые автоматы, Model2)*** — Трехмерный файтинг производства AM2, студии сделавшей Virtua Fighter. Трехмерные герои Вселенной Sonic дерутся на фоне полигонных арен в стиле, наиболее близком к Virtua Fighter Kids, появившемся несколько ранее. Игра не была особенно популярной. Планировавшийся порт на Saturn по неизвестным причинам так и не вышел в свет.
***Sonic 3D Blast (Megadrive/Saturn)*** — Первая попытка перенести игровой процесс оригинального Sonic в 3D или хотя бы в псевдо3D. Из-за «скользкого» управления и неоднозначного дизайна, игра не была принята фанатами сериала. Впрочем, кое-какие удачные находки имели место.

## 1997

***Sonic Jam (Saturn)*** — Уникальный сборник всех вышедших доселе Sonic'ов, собранных вокруг специально созданного 3D-движка и единственного уровня, из которого вы могли попасть в различные игры сериала. Предполагалось, что 3D-мир Sonic Jam является прототипом крупного проекта Sonic Realm, который должен был выйти на Saturn и тем самым ознаменовать настоящее возвращение героя. Однако к тому моменту, как разработка Sonic Realm уже близилась к завершению, Sega стало ясно, что Saturn спасти не удастся. Многие из наработок Sonic Team были потом использованы в Sonic Adventure.
***SonicR (Saturn)*** — Разработанная студией Traveller's Tales гоночная игра была весьма интересна по концепции и весьма красива. Великолепное сочетание гонки и платформера до сих пор не было принято на вооружение другими разработчиками. Вероятно, потому, что игра на тонущем Saturn была продана весьма скромным тиражом.

## 1998

***Sonic Jam (Game.com)*** — Версия Sonic Jam для портативной игровой системы компании Tiger Electronics была значительно проще и хуже, чем даже первые Sonic'и для GameGear. Всему виной отвратительный черно-белый экран с тормозящей и расплывчатой графикой.
***Sonic Adventure (Dreamcast)*** — Крупнобюджетное возвращение великого героя состоялось на Dreamcast 23 декабря 1998 года, спустя месяц после японского дебюта 128-битной консоли Sega. Именно Sonic стал первым платиновым релизом на Dreamcast, проданным в результате более, чем двухмиллионным тиражом. Полноценная трехмерность, отсутствие подражания Super Mario 64, гениальный дизайн, сразу шесть играбельных персонажей и развитие системы A-Life. Шедевр. Хотя и не без недостатков. Так, в выпущенной на скорую руку японской версии игры прилично «глючила» камера, а герои были склонны проваливаться в пустоту сквозь невидимые щели в стенах.

## 1999

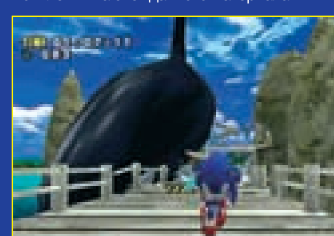
***Sonic Pocket Adventure (Neo-Geo Pocket)*** — Еще одна попытка создать «портативный хит» на базе оригинального Megadrive'овского Sonic'а. Неудачная. Но не потому, что игра получилась плохая. Просто портативная система от SNK была с самого начала не в силах тягаться с GameBoy.

## 2000

***Sonic Shuffle (Dreamcast)*** — Mario Party на Sonic'овский манер, созданный, по иронии, теми же разработчиками, что делали «настольного» Mario для Nintendo. Плохо оцененный прессой и плохо проданный, проект тем не менее, по мнению нашей редакции, получился весьма интересным. Из недостатков отметим лишь долгое время загрузки каждой мини-игры.

## 2001

***Sonic Adventure 2 (Dreamcast)*** — Причина появления на свет данного материала.



***Sonic Adventure (GameBoy Advance)*** — Первая игра сериала Sonic, появляющаяся на системе от Nintendo. Проект разрабатывается в атмосфере полной секретности, и по некоторым сведениям, не будет являться переделкой ни одной из предшествующих Sonic-игр.
***Sonic (GameCube)*** — Команда Sonic Team выразила уже свою приверженность новой приставке от Nintendo. Sonic так или иначе, в том или ином виде, выйдет на GameCube. А вот что это будет за игра, мы узнаем только на E3.



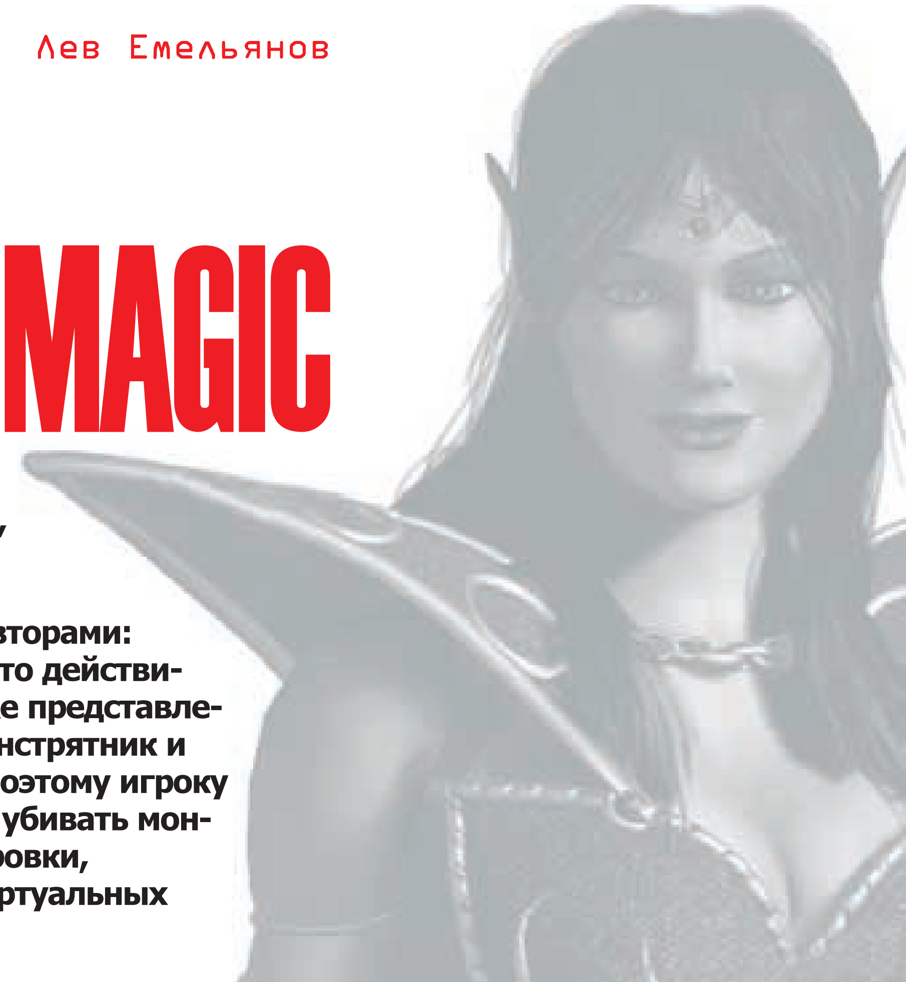

Даже тот, кто никогда не сидел за рулем автомобиля, получит возможность стать первым среди гонщиков-профессионалов в самом захватывающем авторалли — Чемпионате Форд. Надо только крепче взяться за баранку одного из автомобилей марки Форд (среди которых Ford Focus, участник чемпионата FIA World Rally, или участник чемпионата Auto Trader British Touring Car — Ford Mondeo), выбрать автотрассу, вдавить педаль газа — и поехали!

- Игра разработана с помощью специалистов Ford Motor Company, поэтому все ходовые особенности и характеристики автомобилей (включая Fiesta, Ka, Escort, Focus, Puma, GT90, Taurus) отражены с абсолютной точностью.
- 10 автотрасс, максимально приближенных к реальности.
- Иллюзию можно окончательно превратить в реальность, выбрав в качестве управления игрой рулевое колесо, клавиатуру, джойстик или геймпэд.



# LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC

Лев Емельянов



**Эх, как долго мы ждали эту игрушку. Смотрели мы на скриншоты и гадали, гадали... А теперь период ожидания и домыслов закончен, так как вышла демо-версия, деликатно названная авторами: Legends of Might & Magic: First Look. Это действительно первый взгляд, ведь в игрушке представлено всего два уровня, втрое урезан монстрятник и самое главное — отсутствуют боты. Поэтому игроку остается на выбор два варианта: или убивать монстров в режиме оффлайновой тренировки, или же идти в Интернет в поисках виртуальных соперников.**

Сразу оговорюсь — статья в основном посвящена именно однопользовательскому тренировочному режиму, ибо лазить в Сеть при качестве наших телефонных линий — только позориться, и все впечатление автора о мультиплеере было сформировано на основании двух часов игры по редакционной локалке. Зато уж в одиночном режиме ваш покорный слуга облазил оба уровня, побывал в шкуре всех доступных персонажей и опробовал все оружие. Пожалуй, с героев мы и начнем свое повествование.

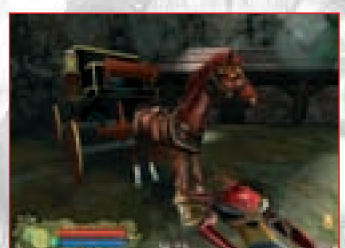
## ШЕСТЕРО СМЕЛЫХ

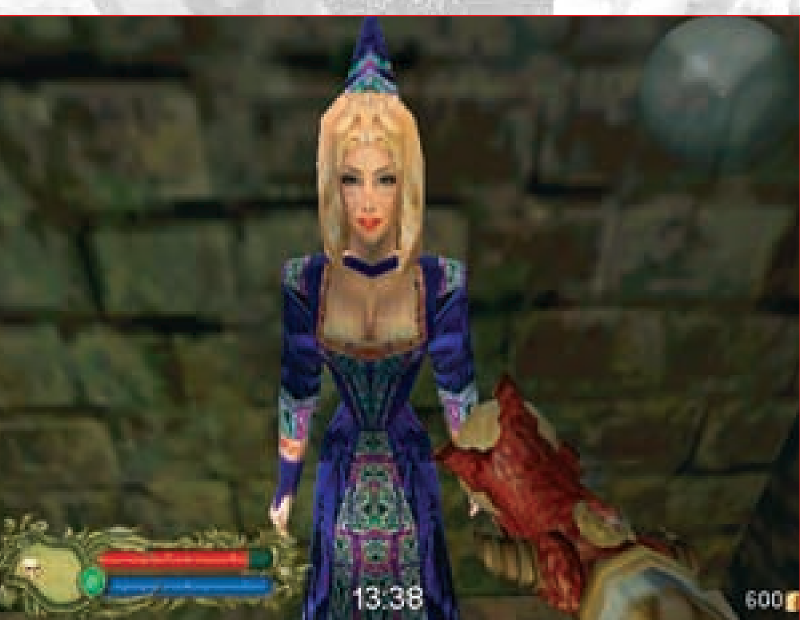
Для начала, чтобы раз и навсегда покончить с назойливыми упоминаниями о «ролевых элементах», якобы присутствующих в игре, решительно заявим: чушь это все собачья. Не случайно на всех зарубежных игровых сайтах жанр **Legends of Might & Magic** определяется как Arcade. Различные персонажи отличаются стартовым оружием и здоровьем, но назвать их ролевыми классами язык не поворачивается. Итак, в игре принимают участие две команды — Good и Evil. В демке мы имеем честь наблюдать шесть вариантов игроков: Paladin, Druid, Sorceress, Warrior, Heretic, Archer. Трое первых — хорошие, трое последних — плохие. В полной версии обещано еще по одному положительному и отрицательному персонажу — Warlords (если помните, там будет такой мод — Escort the Warlord).

**ДОСЬЕ**

Жанр: Action Издатель: 3DO Разработчик: New World Computing Онлайн: www.3do.com
Компьютер: PII 300, 64 Mb RAM, 3D акселератор
Дата выхода: весна 2001 г.








Принцесса собственной персоной.

Какими словами описать тех, чью шкуру мы можем на себя примерить? Вот, например, Sorceress — это такая девица с длинными ногами, которая размазывает вражин по стене взмахами своей волшебной палочки. И размазывает так, что супостаты и испугаться как следует не успевают. С другой стороны, в детстве девочка, вероятно, не доедала манной каши, так как здоровья у нее — кот наплакал, да и броню тяжелую одеть силенок не хватает... Или Heretic — парень, седой как лунь, натворивший в молодости что-то очень нехорошее и свернувший с истинного пути. Так что теперь ему

абсолютно по барабану, кого гасить, лишь бы золота побольше заграбастать. А уж если Еретик наденет магическую броню и возьмет в руки Staff of Force (об этом чудо-предмете — чуть ниже), то начинается такое веселье, что мало никому не покажется. В общем, именно Heretic стал моим любимым персонажем. Ему с самого начала дают довольно мощную пушку, которая во втором режиме выстреливает сразу несколько зарядов, да и на здоровье парень не жалуется. Впоследствии я приноровился играть и Воином, и Лучником, вот только Паладин и Друид мне показались не ахти.



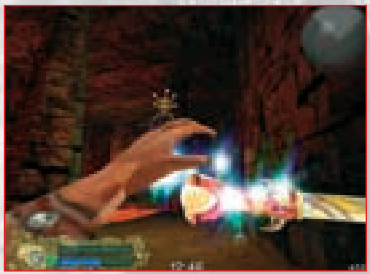
Эти проклятые мухи, скрытые в ветвях деревьев, ребольно бьют сверху.

**Чтобы достичь успеха в LM&M, нужно разбираться в оружии долго и всерьез. Во-первых, его много. При рождении каждый из героев получает 2 базовых средства: Паладин — меч и арбалет; Друид — саблю и посох; Волшебница — кинжал и волшебную палочку; Воин — большой двуручный топор и метательные топорики; Еретик — молот и жезл, а Лучник — копье и лук.**

Впрочем, это все дело вкуса, а в целом можно сказать, что все герои неплохо сбалансированы, и, при соответствующей тренировке, выбирать можно любого.

## МОЙ ВОЛШЕБНЫЙ ПЛАЗМАГАН

Теперь о пушках. По моему скромному мнению, всевозможные орудия ближнего боя применимы только в узких коридорах, где враги лезут по одному и не могут стрелять с дистанции. Во всех остальных случаях мечи и топоры — чепуха на постном масле, так как арены довольно велики по размерам, и нужно ОЧЕНЬ сильно постараться, чтобы приблизиться к врагу на расстояние удара. Впрочем, практически любой монстр обладает приличной дистанционной атакой, особенно меня в этой демке достали DragonFlies — они маленькие, на фоне листьев или скал незаметные, могут залететь с любой стороны и бьют больно. Так что 90% игрового времени рулят дальнобойные средства уничтожения ближних своих (пардон за каламбур).





Вот он, знаменитый меч Excalibur.
Вытащить его из камня нетрудно, а вот принести куда следует...



На самом деле, чтобы достичь успеха в **LM&M**, нужно разбираться в оружии долго и всерьез. Во-первых, его много. При рождении каждый из героев получает 2 базовых средства: Паладин — меч и арбалет; Друид — саблю и посох; Волшебница — кинжал и волшебную палочку; Воин — большой двуручный топор и метательные топорики; Еретик — молот и жезл, а Лучник — копье и лук. Во-вторых, у каждого вида оружия есть несколько доступных для покупки разновидностей — огненные, ледяные, самонаводящиеся. Кроме того, большинство посохов, жезлов и волшебных палочек имеют два режима — левая и правая кнопки мыши, соответственно. И этот второй режим может быть каким угодно — разрывные снаряды, стрельба очередями, ядовитые облака, замораживание врагов и т.д. Из всех пушек мне особенно понравился уже упомянутый Staff of Power, похожий на руку скелета, который в основном режиме отбрасывает врагов назад, а во втором — превращается в снайперскую винтовку. Впрочем, против монстров это не особо помогает, так как они всегда бьют мгновенно, с любого расстояния и без промаха.

Приобретение оружия и брони осуществляется сразу после очередного респауна нажатием клавиши B (время, в течение которого можно делать покупки, задается перед началом игры). Все доступные для покупки предметы разбиты на 4 группы: обычное оружие, магическое оружие, броня и свитки с артефактами (впрочем, эти появятся только в полной версии игры, вместе с ботами). Приведу выдержку из описания одной кошмарной штуки под названием HHGA: «HHGA — это святой артефакт жуткой силы. Бросьте его в сторону врага и скорей убегайте, потому что ярость этого предмета не разбирает, где свои, а где чужие». Будут и свитки, позволяющие гулять по лаве, падать с большой высоты, видеть на карте врагов, ускоряться, становиться невидимым, телепортироваться в точку старта, — в общем, все базовые магические заклинания серии Might & Magic.

## МОИ ФИНАНСЫ...

Переходим к меркантильным, то бишь, к денежным вопросам. Каждый вновь рожденный герой обладает небольшим запасом этих желтых кружочков, на который не стоит даже и пробовать купить что-нибудь путное. Дополнительные средства поступают за убийства противников и открывание сундучков, запрятанных в укромных уголках карт. За слабых супостатов дают 100 золотых, за сильных — побольше. При гибели героя теряется его оружие и экипировка, но денежки сохраняются. Соответственно, в оффлайне тактика элементарна: первые 3 персонажа ничего не покупают и всю свою короткую жизнь посвящают накоплению денег. А четвертый получает магическую броню и мощный ствол и имеет шанс (призрачный, конечно, но все же шанс) выполнить задачу миссии.

## ДЕФМАТЧ — ОН И В АФРИКЕ...

Как я уже говорил, в эту демо-версию вошло всего два уровня — Rescue at the Ruins и Temple of Bark.

Первая миссия — спасательная, и закручена вокруг прекрасной принцессы, попавшей в очередную неприятность. Суть задания в том, что

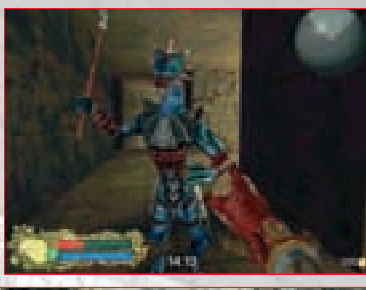
плохие держат красотку в подвале и не пускают гулять на улицу, а хорошие пытаются выковырять ее из этого подвала и препроводить к экипажу, который стоит в точке их респауна. На уровне имеется куча высоких полуразрушенных башен, на которых так удобно устраивать засады, подземелье с принцессой и — внимание! — подземный проход, полный троглодитов, который соединяет между собой территории, на которых возрождаются Хорошие и Плохие.

Во второй миссии надо прорваться через анфилады комнат, напичканных монстрами, проникнуть на нижний уровень замка, вытащить из камня на острове посредине лавового озера меч Excalibur и притащить его в место, находящееся... ну, скажем так: на другом конце уровня. Дело это непростое, небыстрое и, по-хорошему, требующее не меньше восьми живых игроков, чтобы было действительно весело.

В целом уровни... приятные — видно, что делали их тщательно. Кемперские нычки, сокровища (впрочем, в квакерской среде их, по-моему, принято называть рулезами), секретные проходы — все в наличии. Дизайн — стильный и узнаваемый. Звуки (открывание дверей, выстрелы, перезарядка оружия) — вполне хороши. Единственное, чего в этих дефматчевых картах нет — это ИДЕИ, т.е. привязки к событиям и сюжету. Например, Temple of Bark — это вещь в себе. Он может принадлежать к миру M&M, а может быть абсолютно из другой оперы — на игре это никак не отражается.

## УПС! АЙДИТ ИТ ЭГЕН!

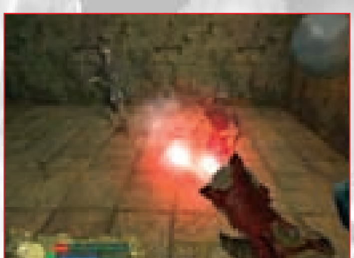
Управление в «Легендах» классически экшенное — клавиши W, S, A и D отвечают за перемещение, целимся и стреляем мышью, прыгаем пробелом. С другой стороны, есть еще куча клавиш, отвечающих за различные действия, и которые тоже нужно выучить наизусть, например, кнопка E, которая открывает сундуки и двери, или R, перезаряжающая дальнобойное оружие. Хорошо хоть, что мешки с золотом не нужно специально подбирать — достаточно просто пробежать по ним.






Меня опять убили...





**Искусственный интеллект у монстров отсутствует как факт, по крайней мере, в данной демо-версии. Враги стоят по своим местам и ждут, пока вы не начнете их убивать. Впрочем, некоторые особо продвинутые бросаются в атаку, если вы попадаете в поле их зрения. Тактика у всех одна и та же — монстры лупят по вам с дистанции, стремясь при этом как можно быстрее приблизиться на расстояние ближнего боя.**

Что касается чисто тактических аспектов данного экшна, то здесь к игре можно предъявить довольно много претензий. Например, скорость игрока, даже при включенной опции «Always Run», не слишком высока, а враги прекрасно умеют стрелять на опережение. Ужасно раздражает, чтобы не сказать бесит, отсутствие аптечек. Каждый новый герой — одноразовый, здоровье тает, тает, и в итоге — кирдык. Впрочем, когда тебя так часто убивают, учеба идет удивительно быстро, и вскоре вы уже наизусть знаете, откуда кто полезет, и совершенно рефлекторно прячетесь за угол во время перезарядки оружия.

Искусственный интеллект у монстров отсутствует как факт, по крайней мере, в данной демо-версии. Враги стоят по своим местам и ждут, пока вы не начнете их убивать. Впрочем, некоторые особо продвинутые бросаются в атаку, если вы попадаете в поле их зрения. Тактика у всех одна и та же — монстры лупят по вам с дистанции, стремясь при этом как можно быстрее приблизиться на расстояние ближнего боя.

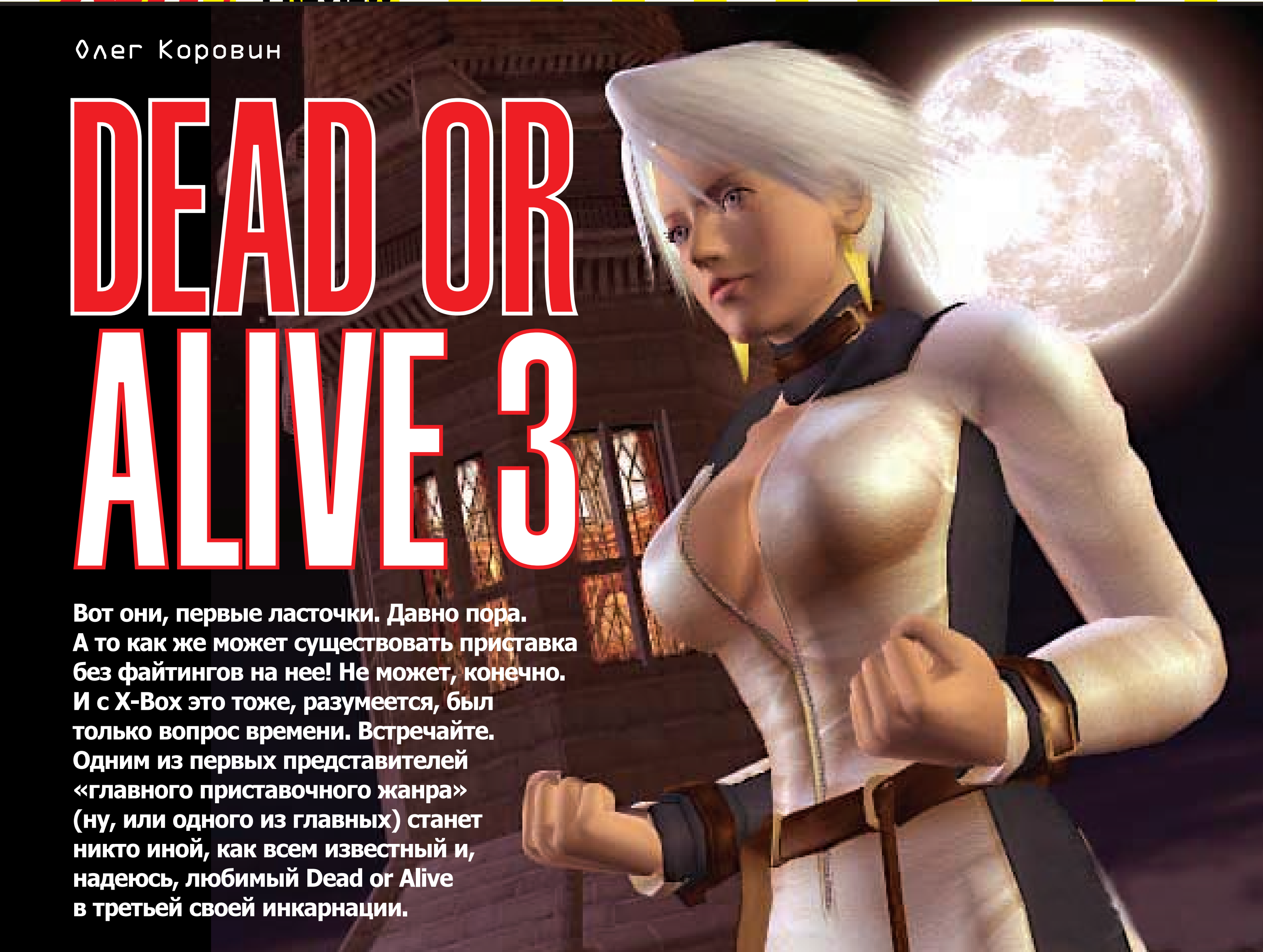
Теперь — обещанный краткий рассказ о мультиплеере. Он есть. Он, разумеется, интереснее, чем простое истребление монстров. Он довольно веселый. Он, как и одиночный режим, имеет только один общий признак с миром Might & Magic — название. Сравнивать дефматч **LM&M** с Quake III: Arena или Unreal Tournament нельзя — слишком разные вещи. Мне лично многопользовательская беготня в «Легендах» напомнила древний Heretic — те же антураж, баланс оружия и огромные уровни, где черта с два найдешь противника. Как я уже говорил, чтобы в полной мере насладиться командной игрой, нужно много людей — не меньше восьми. А при сражении вдвоем, кто первый замечает врага, тот с высокой долей вероятности его и забьет, особенно если спрячется где-нибудь на вершине высокой башни.

## ТРЕХМЕРНЫЙ M&M

О графике трудно казать что-то однозначное. Она приятна для глаз и не слишком загружает компьютер. С другой стороны, назвать ее прорывом или откровением тоже невозможно. LithTech 2.5 — этим сказано все. На стенах остаются следы выстрелов, ящики можно разбивать, вот вам и вся интерактивность. Цветное освещение... наверно, есть. Даже, скорее всего, есть, но я впопыхах его так и не заметил. Скелетная анимация... а черт ее знает! Я скелетов убивал, а не наслаждался их грацией. И все же... и все же есть одна вещь, понять и оценить которую смогут только верные поклонники серии Might & Magic. Такой знакомый и любимый мир стал наконец-то полностью трехмерным! И родные монстры, одевшиеся в полигоны, вызывают просто поросячий восторг. Увидев первую DragonFly, я чуть не заплакал, а с LizardMen'ом хотелось обняться как со старым другом, которого Бог знает сколько лет не видел. Если на таком же графическом уровне будет сделана гипотетическая M&M IX, то... ради этого стоит жить!

## ПОДОЖДЕМ ЕЩЕ НЕМНОГО

Пора закругляться и делать выводы. Скорее всего, **LM&M** не вытеснит с пьедестала нынешних властителей геймерских сердец — Quake, Counter-Strike и Unreal. Кишка тонковата, увы. Внутреннее чутье, которое меня постоянно подводит, подсказывает, что поклонники ролевых и стратегических игр во вселенной Might & Magic не смогут носиться как ошпаренные, расстреливая и разрубая врагов и монстров, — не та это публика. А матерые квейкеры и анрилеры, которым абсолютно по барабану M&M'шный антураж, не бросят ради «Легенд» своих кумиров. Скорее всего, игре уготовлена участь Wheel of Time, сетевой режим которой все вначале похвалили, а потом дружно забыли. Что касается данной конкретной демки — счастливцы, покупающие «Страну Игр» с диском, имеют прекрасную возможность поставить ее на свой комп и лично ознакомиться со всеми достоинствами и недостатками. А в целом... ждем полной версии, благо осталось совсем чуть-чуть.



Олег Коровин

# DEAD OR ALIVE 3

**Вот они, первые ласточки. Давно пора. А то как же может существовать приставка без файтингов на нее! Не может, конечно. И с X-Box это тоже, разумеется, был только вопрос времени. Встречайте. Одним из первых представителей «главного приставочного жанра» (ну, или одного из главных) станет никто иной, как всем известный и, надеюсь, любимый Dead or Alive в третьей своей инкарнации.**

Далее в таких случаях принято говорить, что информации об игре мало. Ее на самом деле мало. Оно и понятно — все-таки анонсирован проект только на недавно прошедшей Tokyo Game Show. Но, с другой стороны, мы-то с вами понимаем, что для составления более-менее определенных выводов много и не требуется. Dead or Alive — отличная игрушка, все ее любят, и покупатели приставки Microsoft просто должны быть уверены, что получат тот самый DOA, который они знают, который они любят, в который они играли. Ну, а у Tecmo, соответственно, нет повода перенапрягаться и стараться создать что-то сверхоригинальное. Так что все мы и так знаем, что получим продукт, созданный по старой-доброй формуле «все то же самое, только больше, лучше и гораздо красивее». Если подумать, не такая уж и плохая формула, тем более что деньги приносит почти гарантированно.




Итак, первым делом, конечно, обращаем внимание на графику. Все-таки ведь это X-Box, да и вообще негоже, чтобы новая часть сериала не была более совершенной графически, чем предыдущая. На качественно более высоком уровне теперь сделаны арены. Собственно, пока именно они составляют «лицо» игры. Изменились масштабы. Хотя это еще и не Virtua Fighter 4, но тоже впечатляет (странно, а я думал, что любовь ко всему громоздкому и глобальному — черта, присущая западному типу мышления). Ну, как бы там ни было. Смотрится все равно отлично. Если, скажем, действие начинается в странного вида стеклянном зале, то достаточно всего лишь выбросить противника из окна и пронаблюдать, как он совершит несколько изящных кульбитов при падении с двадцатиметровой высоты, чтобы оказаться на улицах ночного города среди стеклянных витрин и неоновых вывесок. Гораздо зрелищнее стали бои, происходящие на фоне дикой

**ДОСЬЕ**

Платформа: XBox Жанр: файтинг
Издатель: Tecmo Разработчик: Team Ninja
Онлайн: http://tecmo.co.jp
Дата выхода: осень 2001



природы. Видя, как два, не побоюсь этого слова, титана сражаются на пике высоченного утеса, и как в результате один из них улетает далеко вниз (кто бы сомневался, что к этому все идет)... здесь речь идет уже о падении с высоты в несколько десятков метров. Возможно, с этим разработчики даже слегка переборщили, потому как весьма странно будет увидеть, как после подобного полета персонаж встанет и спокойно продолжит бой. Вся эта сцена в горах вызывает ассоциации с фильмом «Crouching Tiger, Hidden Dragon» — в первую очередь атмосфера и операторская работа. А что касается драк, то у меня лично всегда была мечта оказаться «внутри» подобного фильма.

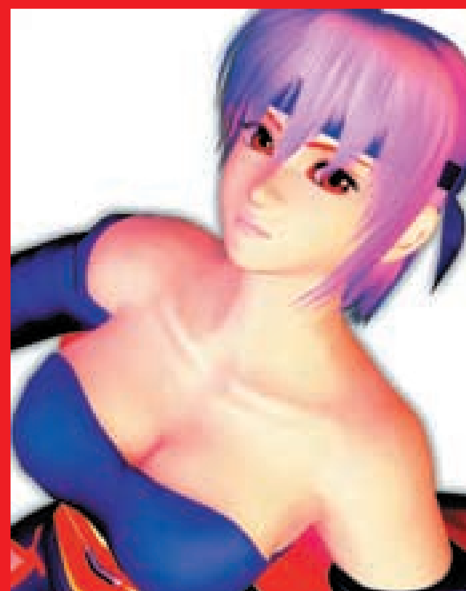
быть вам хорошо знаком по Virtua Fighter. Среди новичков оказалась и жгучая блондинка, которую, наверное, из любви к женской натуре, разработчики обучили стилю змеи — очень мило. В Швеции такими темпами игру могут запретить — феминистки не позволят. Да, а еще будет новый босс — тот, которого мы встретим в story mode. Как видите, от традиции было решено не отступать ни на шаг.

Если говорить о персонажах вообще, приходится признать, что здесь графическое великолепие поскромнее будет, чем в случае с аренами. Со времен Dead or Alive 2 модельки персонажей изменились не сильно. В общем,







**Большая часть старых, знакомых по DOA 2 персонажей вернется и в третьей части игры.**

Детализация арен тоже на высшем уровне. Ну, во-первых, particle system. На кусочки все разлетается так, что просыпается желание тоже пойти и что-нибудь живописно разбить в real life — хотя бы, чтобы проверить реалистичность изображения этого эффекта в игре. Соответственно, чтобы продемонстрировать эту фишку, breakable objects будут почти на каждой арене: окна, витрины, вывески, ледяные колонны и т.д. Во-вторых, наличествует куча мелких объектов на заднем фоне. Давая панорамный вид одного из архитектурных ансамблей, камера проплывает мимо окошек здания, за которыми мы видим вполне трехмерные комнатки со вполне реалистичным освещением. При этом деремся-то мы во дворе, так что нужно это все лишь для красоты. Птички у моря, уже успевшие стать знаменитыми, смотрятся по-прежнему ничуть не хуже.

Но не аренами едиными жив человек. Как и положено, в третьей части **Dead or Alive** мы увидим всех уже знакомых персонажей и... двух новых. Оба являются адептами китайского кунг-фу. Загадочного вида мужик, неразлучный с бутылкой — «пьяный» стиль, который, помимо кучи фильмов, должен



это не тот уровень детализации, которого можно было бы ожидать от игры на X-Box. Причиной тому, что Tecmo попросту не бралась еще за персонажей. За оставшиеся полгода работы этот момент вполне может измениться в лучшую сторону. Анимация — на высоте. Хотя и здесь речи о значительном техническом прогрессе не идет. Просто в этом аспекте игра и раньше была очень хороша.

Об изменениях в игровом процессе пока речи не идет. Говорю осторожное «пока», потому что формально повода для пессимизма нет. Теоретически все еще может измениться, но верится в это, откровенно говоря, слабо. Из достаточно интересных особенностей gameplay'я сейчас известно лишь о намерении разработчиков сделать так, чтобы количество наносимых повреждений зависело от расстояния между персонажами. Очень здравая мысль, так как в боевых искусствах одним из главных моментов является тот факт, что каждый конкретный удар должен наноситься с определенного расстояния — согласитесь, трудно изящно ударить человека ногой в морду лица, стоя в переполненном автобусе. Можно, конечно, но неудобно.

**Dead or Alive 3** в Японии станет одним из launch title'ов для X-Box. В США, скорее всего, тоже. Это, думается, как нельзя лучше скажется на судьбе игры. Ведь всем нам ясно, что это просто добротно сделанный клон. Что никак нельзя ставить игре в вину, так как ничего другого от нее ожидать просто нельзя. Даже если у покупающего X-Box человека есть Dreamcast, PlayStation и PlayStation 2, так что была возможность поиграть во все инкарнации Dead or Alive, он все равно об этом забудет и купит игру, так как это один из лучших файтингов. Да и просто захочется посмотреть, как это будет выглядеть на Microsoft'ской машине. А выглядеть все будет здорово — ясно уже сейчас.

# TITANIUM ANGELS

Алексей Усачев



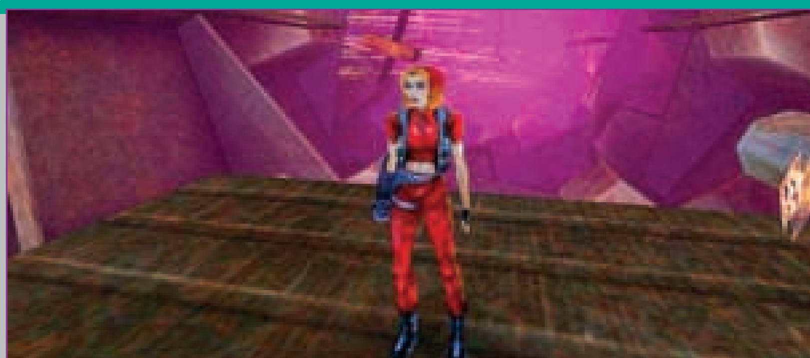
**Есть очень много способов сделать хорошую игру. Можно руководствоваться практически всем. Хорошей идеей, грамотным сценарием, неимоверным количеством денег, собственной гениальностью и даже бездарностью. Есть такая вещь, как плагиат, в конце концов. Конечно, сложно понять людей, которые с гордостью штампуют клоны, но что есть, то есть. А вот, например, Mobius Entertainment делает свою игру, руководствуясь всем понемножку. В Titanium Angel есть неплохая идея и относительно грамотный сценарий. Подозреваю, что у разработчиков есть еще и деньги. Не слишком много, но есть. И почти уверен, что в результате игра окажется местами гениальна, а где-то вторична и бездарна. Но начнем по порядку.**

Скажите, любите красивые фильмы? А приятную музыку? Могу и не ждать ответа, зная, что получу положительный ответ. Так вот, компания Mobius знает, что любят люди, и постаралась предоставить видавшим виды игрокам и новичкам весьма хороший продукт. Качественный и интересный.

Всем нам хорошо известны фильмы, в которых основные/основной герой/герои сражаются с гадкими торговцами наркотиков, грозными мафиози, перекупщиками оружия и прочими гнусными редисками. Разработчики Titanium Angels со своим детищем не особенно оригинальны. Судите сами.

Перед вами далекое будущее. Жестокое и эксцентричное, в котором живые организмы мало отличаются от механизмов. Если все слухи о реинкарнации правдивы, через пару жизней, возможно, сами сможем удостовериться в том, что оказывается, четыре расы делят тепленькое место под солнцем. Разработчики, к сожалению, не хотят делиться с нами сведениями о причинах четырехстороннего конфликта, но, судя по всему, они не будут отличаться особой оригинальностью. Однако, даже на данном этапе не все так просто: родился, убил, съел, убили. Главным героем, точнее, героиней, в игре придется стать бодрой девушке по имени Кармен Блейк (Carmen Blake). Это некий симбиоз жестокости, прагматичности и жадности. Ни жалости, ни принципов, ни совести. Обычная наемница, одним словом. Зарабатывает «обычная наемница» на жизнь, как ей и положено — заказными убийствами, политической мокрухой, крупными ограблениями и прочей криминальной деятельностью.

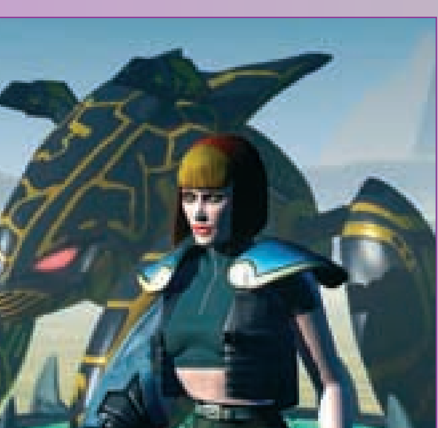
Так вот жила она так, жила, трудилась на благо одной из четырех воинственных рас, именуемой The Kindred, копила состояние для лучшей жизни до тех пор, пока ей под руку не попался действительно ценный (по ее наивному мнению) заказ. Ей предложили ликвидировать очередного диктатора небольшого государства, с неприятным именем Elegia Furie. (Возможно, это имя и стало причиной заказа). Однако диктаторы, видать, и в будущем будут не простой добычей для всяких там выскочек. Попытка Кармен наживиться, устранив душегуба, оказалась неудачной. На этот раз главная героиня сама попала в го-



**А это уже, судя по всему, как раз сама пещера, на фоне которой и стоит главная героиня в снисходительно-пренебрежительной позе. Верно, кого/чего ей боятся, когда обрез в кармане, да Титан на поводке.**

**ДОСЬЕ**

Платформа: PS2, PC, GB Color Жанр: Action/Adventure Издатель: SCI Разработчик: Mobius Entertainment Интернет: http://www.titaniumangels.com Компьютер: PIII 500, 128Mb RAM, High 3D accelerator. Дата выхода: начало 2002 года





Вы только взгляните. Чудо металлической техники. Гигант феррумной мысли, отец железной демократии и смерть врагам с красными глазами в одном флаконе. С такой пестрой душкой только в бой и идти...



С первого взгляда — обычные ворота у входа в глубокую пещеру с подобиями статуй по бокам. Однако они могут оказаться смертельно опасными ловушками. Одно лишь их яркое свечение уже внушает некоторое уважение к дизайнерам игры.

рячую передрягу, из которой она с трудом смогла унести свои стройные

полигонные ножки в своих прекрасных полигонных ручках. Однако Кармен без боя не сдается. Она решает идти до конца в этой ужасной авантюре, чтобы ей того не стоило...

Забавно, не правда ли? Все начнется с самого малого. По началу юная леди будет искать истину, которая где-то рядом, в одиночку. Но вскоре она сможет приручить вполне симпатичное «приведение» устрашающе металлическо-го вида по имени Titan, который, собственно, и является самой оригинальной изюминкой игры.

Самое интересное — то, что играть придется за двух персонажей — Кармен и Блейк и самого Титана. Идея эта вполне оригинальна и привлекательна. Возможности главной героини будут дополняться возможностями металлического помощника. Но не надейтесь с первых минут игры ощутить все возможности Титана. Его ведь надо еще добыть. И уже после, так сказать, знакомства, он вместе с Кармен сможет вершить чудеса. Ведь не всегда и везде можно проехать на боевом коне, рубая шашкой направо и налево. И не везде можно пробраться сквозь огромные стены вражеских укреплений, имея в руке лишь слабомощный обрез. Тут-то и придется подумать. Кстати, коли уж зашла речь о разделении способностей, стоит упомянуть о боевых навыках рыжеволосой красавицы.

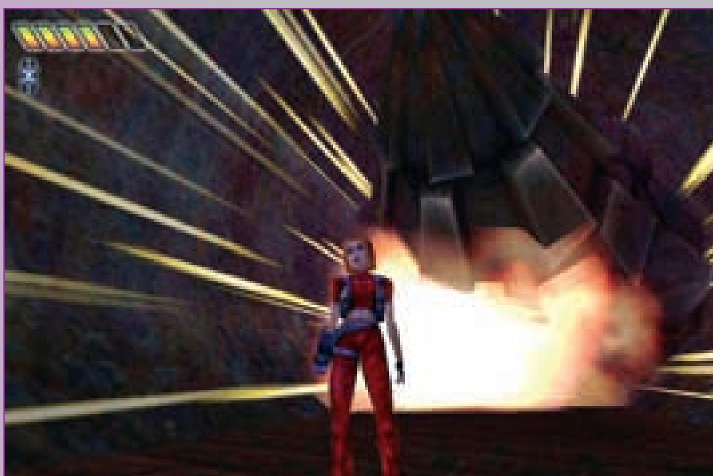
Разработчики обнадеживают нас тем, что Кармен будут по силу любые телодвижения. Такие, например, как кувыркания, лазание по горам, сальто и стандартные удары руками и ногами. Предполагается, что все это даст преимущество перед многочисленными противниками. Также разработчики говорят, что в игре будет масса всевозможного огнестрельного оружия. От банального пистолета и снайперской винтовки до всяческого рода мин. Слишком часто пользоваться ими все-таки не стоит. Лучше вовремя позвать на помощь могучего четырехпалого паучка.

Приготовьтесь к тому, что в игре будет порядка шестнадцати различных стадий, благополучно завершить которые окажется очень непросто. Вам предстоит пройти огонь

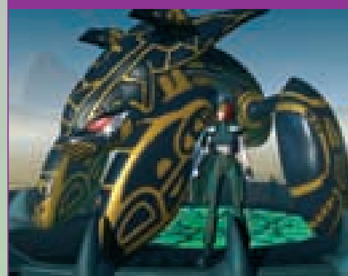
и воду, ледяные пещеры и катакомбы, медные трубы и горящую лаву, текущую по ним. А главное — всегда чувствовать опору напарника — могучего Титана.

Кстати говоря, искренне рекомендую обратить внимание на игровой ролик, который вы сможете найти на диске к этому номеру. Действительно, впечатляет. Создается впечатление, что Titanium Angels окажется неким гибридом MDK 2 и Tomb Raider'а. Но при этом возникающие ассоциации с Ларой Крофт не уместны. Умопомрачительная графика, шокирующие спецэффекты, стильный дизайн, в конце концов... Красочные пейзажи, дополненные прорисованными до мельчайших подробностей полигонами... Массивные разнообразные постройки, архитектура в стиле sci-fi... Очень шокирует большое количество крови и способы ее получения. Способы, конечно, простые, но до чего приятно. Стоит обратить особое внимание на движения самой героини — пластика и грация. Все довольно реалистично. Судя по некоторым деталям в ролике, с управлением в игре тоже должно быть все в порядке.

Помимо всего прочего, разработчики не стали упрощать игру до банального kill'em all. В игре вам предстоит решить немалое количество головоломок, загадок и паззлов. Удивлены? Думаю, что нет. Наверняка вы уже догадались, что игра включает в себя элементы разных жанров от пресловутого RPG до не менее пресловутого adventure. Представьте себе, развитие персонажей будет протекать на протяжении всей игры. Более того, разработчики сообщают, что собираются сделать игру, максимально приближенную к жизни. То есть, по мере того, как вы будете уничтожать всяких там железных дуроломов и представителей других рас, Кармен Блейк в паре с Титаном действительно будут улучшать свои боевые навыки. Что касаемо самого игрока, то, скорее всего, загадки покажутся нам в меру интересными и оригинальными. Весьма интересен анонс по поводу того, что для Кармен головоломки будут одни, а для Титана совсем другие, которые Кармен окажется просто не в состоянии решить.

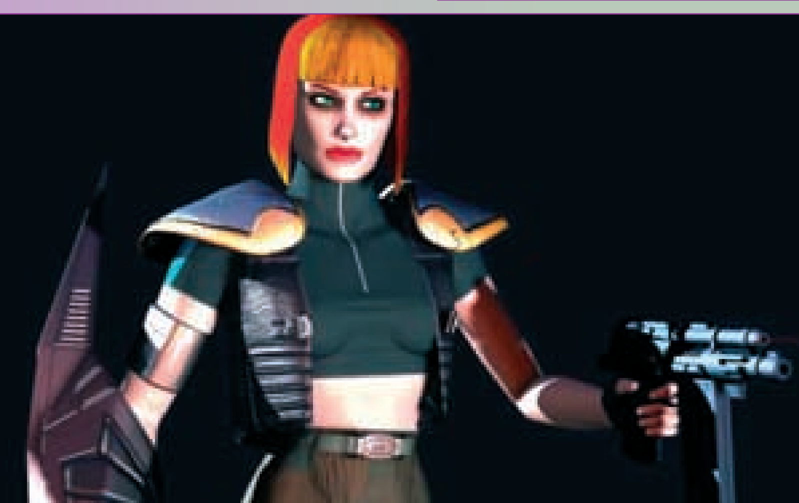


Если кого-то интересует, как будет выглядеть наш могучий помощник — советую присмотреться. Эдакое футуристическое чудо. Даже сложно точно охарактеризовать сие произведение мастеров военного дела.



Помимо всего прочего, разработчики не стали упрощать игру до банального kill'em all. В игре вам предстоит решить немалое количество головоломок, загадок и паззлов. Удивлены? Думаю, что нет. Наверняка вы уже догадались, что игра включает в себя элементы разных жанров от пресловутого RPG до не менее пресловутого adventure.





Держите себя в руках, дорогие читатели. Это — главная героиня, Кармен Блейк. Уже сейчас, глядя на нее, можно сделать выводы, что сражаться с головорезами диктатора будет крайне интересно. Конечно же, в самой игре модель главной героини будет попроще, но все же...



Если подходить к игре с технической точки зрения, то со слов разработчиков, она даст фору в 100 очков самому Unreal'у. Что, страшно? Одно название движка для игры — Revelations Engine говорит само за себя. Если глубоко копнуть и постараться реально вникнуть в суть слова откровение (Revelation), то мы можем понять, почему разработчики назвали движок именно так. Ведь действительно, они смогут (я в это искренне верю) показать миру то, что доселе было не видано, и доказать, что игра будет большим технологическим прыжком в игровой индустрии.

Бессмысленно перечислять все достоинства движка, в которые входят такие вещи, как DLOD (Dynamic Level of Detail). Говоря приземленным языком — это некий процесс, который следит за производительностью компьютера и в зависимости от результата обрабатывает текстуры. Говоря еще проще, на слабых машинах игра будет доступна за счет того, что движок адаптирует графические красоты под конкретную конфигурацию системы. Что ж, это действительно хорошо. Обязательно несколько слов стоит сказать и о Volumetric Fogging — в корне отличающемся подходе к визуализации тумана и взаимодействию его с движущимися объектами. Проще говоря, отныне, коли придется блуждать по туманной местности подобно небезызвестному ежику, туман будет реагировать на движения и видоизменяться. Или реалистичные телодвижения, ярко демонстрирующие возможности движка. А уж про качественное освещение и различные тени — даже говорить не стоит. И это только малая часть всего того, что анонсируют ребята из Mobius Entertainment. Что касается многопользовательской стороны игры, тут повезло не всем.

Естественно, на PC будет поддержка вплоть до восьми игроков. Однако про PlayStation 2 ничего утешительного сказать пока нельзя, хоть игра и выходит в первую очередь именно на этой консоли.

Временно подводя черту, хотелось бы сказать, что игра действительно достойна рубрики ХИТ. Почитателям Лары Крофт, с ее квадратными ногами, могу посоветовать расслабиться и приготовиться к новой эре. Хотя рубрика позволяет и сомневаться. Ведь кроме скриншотов да видеоролика мы, по сути, ничего и не видели. Хотя что-то заставляет нас думать, что на этот раз нас ждет не дешевка. Наверное...



КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
ИГРУШКИ
snowball.ru
лучшие игры по-русски
STAR TREK
«ОТВЕРЖЕННЫЕ»
ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.
7.3/10 Страна Игр
8.4/10 Навигатор
5/5 Gameport
5/5 РусЕфЕкации
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»
ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.
8.0/10 Absolute
7.6/10 Навигатор
4.5/5 Gameport
5/5 РусЕфЕкации
«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.
7.3/10 Страна Игр
9.0/10 Игромания
7.5/10 Absolute
5/5 РусЕфЕкации
«ОТВЕРЖЕННЫЕ» www.snowball.ru/ot
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ» www.snowball.ru/zp
«ДЕТИ СЕЛЕНЫ» www.snowball.ru/ds
ИГРУШКИ
10 2150: ВОЙНА МИРОВ
11 МОРСКИЕ ТИТАНЫ
12 ОКЕАН ЭЛЬФОВ
9 ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
8 ОГНЁМ И МЕЧОМ
7 ГОРЬКИЙ-18
6 ГОРЬКИЙ-17
5 НЕ ТОРМОЗИ!
4 ЯРОСТЬ
3 ВОЙНА И МИР
1 ДОН КАПОНЕ
ИГРУШКИ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
2 CD
snowball.ru
ДЕТИ СЕЛЕНЫ
ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
1С
123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-1066, hline@1c.ru www.1c.ru, admin1c@1c.ru



# STAR TREK-ТЕНЬ ДОМИНИОНА

## STAR TREK-DOMINION WARS

Сергей Дрегалин

**Star Trek, отгремевший на весь мир, эдак, десятилетие назад, тихой сапой добрался и до нас. Мощная рекламная кампания СТС, вкупе с показом самого сериала, и официальная локализация The Fallen от Snowball Interactive, вышедшая на наш рынок под именем «Отверженные: Тайна Темной Расы», были лишь первыми ласточками. За ними высится новая игра, базирующаяся на культовой звездной вселенной, причем на сей раз стратегическая. Имя ей — «Тень Доминиона».**

Тень гуляет по галактике —
тень Доминиона...
***/Неизвестный капитан Звездного Флота Федерации/***

### ГРОЗНАЯ ТЕНЬ ДОМИНИОНА

Без малого четыре столетия вперед — и мы на месте. Галактика давно превратилась в глобальное поле боя. Два альянса, Федерация и Доминион, безжалостно сражаются за контроль над гигантскими космическими областями. На стороне Федерации выступают земляне и их бывшие противники клингоны, а силы Доминиона подкреплены войсками Джем'Хадаров и Кардассиан. Соответственно, вы можете выступить за любую из сторон.

Игровые события привязаны к двум последним сезонам сериала Star Trek: Deep Space 9. Если это для вас пустой звук, то попробую более близкую параллель. В «Тени Доминиона» вы встретите всех главных героев «Отверженных». Мужественный капитан Бенджамин Циско, ловкая майор Кира Нейрис, несравненный командор Ворф, обаятельная капитан Дакс — все вновь в строю.

Краткая справка о расстановке военных сил приведена во врезке, а мы с вами будем двигаться дальше — к самой игре. Сериал — сериалом, но нас-то интересует сермяжная правда...

### ПЕРВЫМ ДЕЛОМ — КАПИТАНЫ

Говоря сухим языком фактов, «**Тень Доминиона**» — трехмерная космическая в духе Homeworld. Трехмерные модели кораблей, свободно вращающаяся камера, необъятные просторы — все атрибуты космической стратегии в реальном времени налицо. Впрочем, есть и другие довески, например, хозчасть игры максимально упрощена, а попросту — сведена на нет. Именно поэтому «**Тень Доминиона**» явно тяготеет к жанру action.

Корабль без капитана — в лучше случае груда железа. В худшем — удачная мишень для вражеского орудия. Дело в том, что именно от умений и навыков капитана зависит эффективность корабля. Будь последний трижды хорош и обвешан аки елка фотонными и фазерными установками, все равно под командованием салаги он не сможет оказать врагу достойное сопротивление. Разве что немного напугает спонтанным взрывом системы самоликвидации.

Капитаны обладают тремя характеристиками: способности командира, способности тактика и опыт. Кроме того, каждый из них со временем может стать специалистом, что принесет дополнительные возможности. Например, специалист по клингонам сможет во время боя брать под контроль абордажем корабли клингонов; специалист по оружию сумеет более эффективно использовать корабельные оружия; а специалист по бортовому оборудованию расширит возможности сенсоров и приборов. Общий боевой потенциал капитана характеризуется его рангом — чем выше ранг, тем большим по размеру кораблем он может командовать. Именно поэтому Дакс в лучшем случае станет капитаном легкого космического челнока, в то время как Циско способен взять на себя командование огромным крейсером.

Жизнь капитана, увы, хрупка. Если возглавляемый им корабль будет сожран неистовыми фотонными торпедами, то большой привет цинковому гробу. А это крайне нежелательно, так как есть резон хранить капитанов как зеницу ока, перенося от миссии к миссии с накопленным опытом и полученным рангом. Кстати, о миссиях — каждая кампаний за обе стороны насчитывает дюжину миссий, причем некоторые из них в точности повторяют некоторые наиболее яркие фрагменты сериала.

Помимо капитана на каждый корабль вы можете рекрутировать и экипаж. Пространство звездного судна разделено на три основных части: мостик, инженерные отсеки и центр безопасности. Мостик отвечает за навигацию, инженерные отсеки — за бортовое оборудование и все системы корабля,



**Энергетические щиты — неизменный атрибут любого корабля. Как только они будут сняты, то риск абордажа или бесславной гибели от одного-единственного залпа чудовищно возрастает.**

а центр безопасности — за защищенность корабля от абордажа.

## КОРАБЛИ В ЗВЕЗДНОЙ ГАВАНИ

Каждый корабль является своего рода конструктором. Его возможности во многом определяются установленным вооружением и аксессуарами. Специальное квантовое усовершенствование повысит эффективность фотонных торпед вашего корабля, в то время как фазерный усилитель увеличит дистанцию поражения фазерного оружия. Специальные метащиты снизят полученные повреждения, дополнительные хвостовые двигатели сделают корабль более маневренным, а особый компьютерный нановирус позволит вашим инженерам временно взять под контроль боевое судно противника.

Для поклонников сериала наверняка будет небезынтересно попробовать в действии, скажем, штурмовой крейсер Джем'Хадаров, несущий на борту внушительный экипаж для захвата вражеских станций и кораблей. Или корабль класса «Тонга», стоящий на вооружении кардассианцев, — тяжелый, неповоротливый, но безумно мощный. Все корабли были отобраны компанией Paramount, владеющей лицензией на Star Trek и все, что с ним связано, плюс к этому компания одобрила шесть моделей, которые подготовили для «**Тени Доминиона**» разработчики. Кстати, как рассказали нам ребята из Snowball Interactive, Paramount вообще очень ревностно следит за каждым ресурсом, относящимся к вселенной Stra Trek, — от произношения имен главных героев до особого прононса клингонов!

Для кораблей предусмотрен ряд характеристик: скорость, защита, сила орудий и состав/численность экипажа. На них нужно обратить особе внимание, так как связка «капитан-корабль» играет огромную роль. Кто как не Ворф или Циско смогут мастерски пилотировать «Дерзкий»? С другой стороны, если вы выберете капитаном клингонского корабля К'т'инга хоть самого адмирала Горона, ничего хорошего из этого не выйдет.

**Циско является одним из наиболее матерых капитанов, однако по сравнению с некоторыми клингонскими пилотами — он просто ребенок. При всем моем уважении…**




## ЗВЕЗДНОЕ ОЧАРОВАНИЕ

«**Тень Доминиона**» использует трехмерный движок, созданный специально для этой игры. Даже в



**Из серии «а знаете ли вы?..» — в нормальных условиях корабль класса «Дерзкий» может уничтожить два истребителя Джем'Хадаров.**

альфа-версии, которая совершенно неоптимизирована и не до конца отлажена, отдельные эффекты просто завораживают. Впрочем, начинать нужно даже не с эффектов, а с моделей кораблей, которые выполнены просто потрясающе. Про соответствие с «реальными» прототипами из сериала даже и не нужно говорить, это де-факто, а отменные текстуры и очень высокая детализация выше всяких похвал. Чего стоит одна только станция «Глубокий Космос Девять», вокруг которой летает рой мелких патрульных кораблей!

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: космическая стратегия + action Разработчик: Gizmo Games / Mass Media Зарубежный издатель: Simon & Schuster Interactive / PAN Interactive Локализация: Snowball Interactive Российский издатель: snowball.ru/1C Компьютер: PII, 64 MB RAM, 3D-ускоритель Количество игроков/Сеть/Интернет: до 8 игроков (LAN & Internet) Интернет: http://www.simonsays.com/dominionwars_site/ Дата выхода: май 2001 года

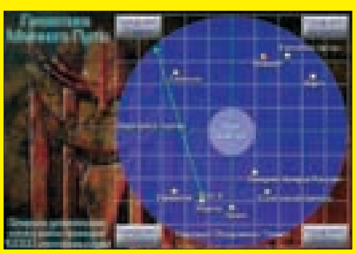
Интерфейс достаточно удобен и хранит в себе стилистику сериала. Управление кораблями по большому счету сводится к point'n'click, а специальные и дополнительные возможности вынесены в меню в нижней части экрана. Там, например, вы можете установить режим стрельбы: удерживать огонь, автоматическая стрельба, стрельба по заданной цели и залп из всех орудий. Также возможно уничтожить не весь корабль противника, а только его определенную часть или систему, скажем, снести генераторы силового поля перед абордажем.

Что касается окружающих объектов — от пылевых скоплений и плазменных облаков до неистовых сверхновых и огромных планет, — то тут есть сюрпризы. Например, в Темных Секторах вас ждет негаданная неприятность, заключающаяся в том, что энергетические щиты кораблей со временем полностью теряют свою силу, их энергия как бы уходит в никуда.

Несмотря на полную трехмерность и свободный полет камеры, все сражения будут происходить в одной плоскости. Точнее, почти в одной плоскости, так как во время сложных маневров корабли будут двигаться и вдоль третьей оси. Собственно, ничего страшного в этом нет, так как по-настоящему полный 3D был бы слишком тяжел для восприятия и навигации. А тут — самое оно, вариант компромиссный, многократно опробованный.

В качестве десерта — многопользовательская игра для, как минимум, восьми человек. Скорее всего, их число даже возрастет, но пока будем опираться на то, что уже реализовано. На ваш выбор предлагаются стандартные соло-командные-deathmatch игрища, а также веселый режим штурма станции. Трепещи «Глубокий Космос» — пришел твой закатный час... Представьте себе восемь игроков, у каждого по шесть кораблей, двадцать четыре против двадцати четырех — одни штурмуют, другие защищают. Или шинкуют друг друга в режиме «царь горы». Или просто забавляются веселым полуаркадным ристалищем, устраивая эффектные космические дуэли.

«**Тень Доминиона**», что называется, на подходе. Уже сейчас ведется окончательная доводка, а вместе с ней и вовсю бурлит сложный процесс локализации. Сомнений в том, что выход игры состоится буквально через несколько недель, сомнений не вызывает — альфа-версия тому лучшее подтверждение. Так что вылет разрешен. Системы в норме. Оружейный отсек забит под завязку. Обратный отсчет начат...



**Наша галактика, Млечный Путь, разделена на четыре квадранта, которые обозначены первыми буквами греческого алфавита — Альфа, Бета, Гамма и Дельта. Колыбель человечества, а также центр Федерации Объединенных Планет, Земля, находится на границе квадрантов Альфа и Бета. Примерно в пятнадцати тысячах световых лет от нее расположена планета Баджор, вокруг которой вращается орбитальная станция «Дальний Космос Девять» (на карте обозначена «ДК-9»). Небольшая планета Баджор, где много лет бушевала освободительная война против кардассианских оккупантов, примечательна Порталом (зеленая полоса на карте) — гиперпространственным туннелем, позволяющим осуществлять мгновенные перемещения на десятки тысяч световых лет. Портал начинается недалеко от Баджора и заканчивается около границы квадранта Гамма.
В квадранте Гамма обитает старый враг Федерации — кровожадный и агрессивный Доминион. Когда-то земляне и дружественные расы боролись против сил Доминиона в одиночку, однако, не так давно к ним присоединились могущественные союзники — клингонская империя. Надо сказать, что в свое время клингоны и земляне также вели боевые действия друг против друга, однако сейчас они объединили силы перед лицом общей опасности.**

# RAYMAN M



Олег Кафаров

**Со времен самого первого анонса Microsoft XBOX прошло не так много времени. Но за это время столь ожидаемый нами релиз приставки, словно снежный ком, сумел обрасти огромным количеством самых разнообразных игр, готовящихся на эту консоль и поражающих наше воображение! На этот раз не кто иной, как милое существо Rayman не дает покоя игровому миру!**

Компания Ubi Soft, анонсировавшая недавно целых семнадцать (!) проектов на новую приставку-Х, решила все-таки хоть немного приподнять завесу тайны и рассказать об одном из своих самых грандиозных Х-проектов. Наконец-то стало достоверно известно, что безумно популярный Rayman также будет в числе первопроходцев XBOX. Поделившись с журналистами своими замыслами о Raymane нового поколения, Ubi Soft удалось устроить небывалый ажиотаж в игровых кругах. Ее новый релиз появится на XBOX примерно во втором квартале следующего года, но перед этим мы уже сможем им насладиться на PlayStation 2 и PC.

Главный персонаж новой игры — всеми любимое, непонятное, веселое и красочное существо Rayman, ставшее уже неотъемлемой частью компании Ubi Soft. В принципе, новая серия не является абсолютно новым продуктом — это скорее очень сильно переработанная версия Rayman 2: The Great Escape, подведенная под высокие технологические стандарты качества XBOX. Тем не менее, все действие будет разворачиваться в уже хорошо нам знакомых ландшафтах. Буква «М» в названии игры означает, что на этот раз вселенная Rayman станет (не пугайтесь!) многопользовательской! Именно это нововведение в игровом процессе и является доминирующим, отличающим проект от его предшественников. С помощью встроенного в Х-коробку скоростного модема мы сможем играть онлайн против других фанатов «лучевого» существа. Кроме того, вместе с нашим старым другом Rayman'ом в игре будут участвовать и другие хорошо известные нам персонажи — волшебница-эльф по имени Ли, неуклюжее, забавное ушастое существо Глоббокс и его приятели, а также целая куча второстепенных героев.




**Несмотря на преобладание многопользовательских опций, стандартный singe player в Rayman M все равно будет.**

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC, PS2, XBOX Жанр: Multiplayer arcade Издатель: Ubi Soft Разработчик: Ubi Soft
Онлайн: www.ubisoft.com
Дата выхода: Ноябрь 2001

Помимо того, что геймеру придется бегать, прыгать, летать по вселенной игры, борясь с заклятыми соперниками и участвуя в самых разнообразных прикольных состязаниях, в проекте появится также немало новых уникальных дополнений. Например, выбранный вами персонаж, как некогда очень популярный Тамагочи, будет постоянно развиваться, совершенствуя свои навыки и отрабатывая новые магические заклинания. Появится просто поражающее количество оружия и апгрейдов, с помощью которых вам придется покорять волшебную страну!

Графическое исполнение обещает быть, как обычно, безупречным. Изобилие красок и мультяшный дизайн должны будут привлечь к себе внимание самой юной аудитории, а инновационный геймплей и многопользовательский режим будут интересны и более старшей прослойке населения. Таким образом, Ubi Soft решила одним метким выстрелом убить сразу двух зайцев.

До сих пор остаются неизвестными многие аспекты игры, включая сюжет и сам игровой процесс. Разработчики из Ubi Soft крайне неохотно делятся информацией о каких-либо конкретных деталях нового проекта. Нам же остается лишь ждать выставки Е3, на которой нам, по заверениям Ubi Soft, все-таки удастся увидеть **Rayman M** в действии!



# TEST DRIVE NEXT GENERATION

Олег Кафаров

**Компания Pitbull Syndicate, желая идти в ногу со временем, денно и нощно хлопочет над созданием новой части легендарного сериала Test Drive. На этот раз финальная версия обещает быть просто фантастической, ничем не уступающей грандиозной Gran Turismo 3 A-Spec!**

Примерно каждые два года мы становимся свидетелями одной и той же ситуации: мощные гиганты индустрии электронных развлечений выпускают очередную «убивающую наповал» консоль, и с этого момента начинается перерождение старых, уже давно всем известных игр. Так было всегда и так будет впредь. Что же, так как бороться с этим невозможно, придется нам смириться и вновь встречать «на ура» до боли знакомые проекты в новом обличии.

Infogrames была одной из первых компаний, которая подписала контракт о сотрудничестве с Microsoft XBOX. Этой осенью издательство планирует выпустить совершенно убойный гоночный симулятор — **Test Drive Next Generation**. Pitbull Syndicate на этот раз постарается избежать того конфуза, который постиг в свое время Test Drive 6 на Dreamcast. Игра, которая выйдет на XBOX уже осенью этого года, будет до конца доработанной и отшлифованной.

Действие будет происходить в четырех крупнейших городах мира, наполненных тысячами пешеходов и машин и, как полагается, километровыми пробками. Геймеру придется очень внимательно следить за соблюдением правил дорожного движения, чтобы ненароком не сбить неуклюжую старушку, наглым образом перебегающую дорогу в неположенном месте. По заявлению Pitbull Syndicate, с таким количеством прохожих и траффика мы еще нигде не сталкивались! Немыслимое множество машин, которые мы встретим на автобанах, будет строго следовать правилам дорожного движения, останавливаясь на каждом светофоре. А это способно очень помешать вам в борьбе за лидирующую позицию (ведь кое-кто с джойстиком в руках не будет останавливаться на светофорах, не так ли?)!






**ДОСЬЕ**
Платформа: Microsoft XBOX Жанр: Racing
Издатель: Infogrames Разработчик: Pitbull Syndicate Онлайн: www.infogrames.com
Дата выхода: IV квартал 2001

Особенно грандиозно выглядят фотореалистичные модели городов! Города настолько детализированы, что нам представится возможность увидеть (поверим на слово создателям продукта) даже облупившуюся краску на мосту «Золотые Ворота» в Сан-Франциско! Если же вам вдруг вздумается остановиться передохнуть где-нибудь в лесу, вы сможете рассмотреть, как каждое дерево, каждая веточка размеренно раскачиваются на ветру. Поистине завораживающее зрелище! Помимо этого графического совершенства, нельзя не отметить то, что окружающий мир будет постоянно изменяться в зависимости от времени суток и погодных условий!

В распоряжении геймера будет находиться порядка тридцати автомобилей, разделенных на две группы. Первая включает в себя такие мощные первоклассные авто, как Dodge Viper GTS, Jaguar XK-R, Aston Martin DB7 Vantage, Lotus Esprit V8 и другие. Вторая же полностью состоит из уже хорошо нам известных классических моделей: Ford Mustang, Ford GT-40, Plymoth Cuda. Оказывается, разработчики в поте лица трудятся над созданием нового уникального движка, который сможет заметно улучшить динамику управления, а также освещение и реалистичность моделей машин (если это вообще еще возможно!).

Pitbull Syndicate работает над созданием целого ряда звуковых дорожек для музыкального сопровождения, которые получили название Test Drive Radio.

Играете ли вы в одиночку или же пригласили друзей — X-версия Test Drive заставит вас по-новому взглянуть на гоночные симуляторы! Поверьте, TDNG — достойный вызов сериалу Gran Turismo!

Олег Кафаров



# DEVIL MAY CRY

**Синжи Миками (Shinji Mikami) не перестает удивлять нас своими шедеврами, заставляя вновь и вновь восхищаться его непревзойденным многосторонним талантом! Автор столь нашумевшего сериала Resident Evil и Dino Crisis уже заканчивает работу над своим новым детищем, не менее привлекательным, чем его предшественники! И если Onimusha по каким-либо причинам осталась вами не замечена (что такое Onimusha?! Читать СИ чаще надо!), то с Devil May Cry такого повториться не должно!**

На самом деле, я затрудняюсь точно сказать, к какому жанру можно отнести микамовскую **Devil May Cry**. Во многом она похожа на Resident Evil или Castlevania, отчасти мрачный мир игры напоминает Illbleed, однако в ней присутствует особый шарм, отличающий ее от этих проектов. И все же лучше всего ее суть смогли охарактеризовать западные журналисты, окрестив ее «Stylish Hard Action» (стильный мощный экшн). В отличие от Resident Evil, весь мир **Devil May Cry** полностью построен в трехмерном мире, который открывает игроку полную свободу передвижений.

Как только начинает разворачиваться действие игры, мы познаем весь драматизм сюжетной линии. Над всем человечеством вновь нависла страшная угроза — вот-вот наступит легендарный библейский апокалипсис. Темные силы зла уже готовятся покинуть ад и прорваться в наш мир. Нечто подобное уже должно было случиться два тысячелетия назад, но тогда отважный полувоин-полудемон по имени Спарда, предав Ад, встал на защиту людей и предотвратил конец света. С тех пор зло затаилось глубоко под землей и медленно набирало силы,



**Capcom'овские трехмерные технологии на PS2 нашли в DMC свое первое применение. Примерно так будет выглядеть RE4.**

чтобы вновь нанести на этот раз сокрушительный удар. Великий воин Спарда, поверивший в то, что ему удалось поразить силы темного мира, давно отправился на заслуженный покой, но перед этим передал свой легендарный магический меч сыну — Данте, главному герою игры. Именно этому амбициозному юноше и предстоит еще раз победить Сатану, не дав ему возможности уничтожить мир. Кроме того, Данте не дает покоя загадка его семьи, которая вот уже две тысячи лет остается неразгаданной. Так что, помимо размахивания мечом и стрельбы по полтергейстам, наш герой оказывается вовлеченным в так называемый квест, который заставит призадуматься всех сидящих перед телевизором игроков.

Наделенный сверхчеловеческими ловкостью, силой и выносливостью, Данте решительно принимает вызов Сатаны и решает отомстить ужасному императору зла. В этот момент, собственно говоря, и начинается действие **Devil May Cry**. Итак, вы находитесь в старинном замке, построенном в мрачном готическом стиле. Он очень напоминает поместье из первой части Phantasmagoria или 3D Castlevania. Словно щупальцами, увитый плющом снаружи, он очень холоден внутри. Высокие своды поместья освещают лишь редкие свечи или же солнечный свет, скудно проникающий сквозь запыленные высокие мозаичные окна. Огромные залы, холлы, спальни и бесконечные коридоры по своему убранству и стилю очень напоминают гнездо Дракулы. Многочисленные комнаты изобилуют огромным количеством самых разнообразных деталей интерьера — упавшие книжные полки, массивные кресла, отклеившиеся обои, покосившиеся картины, разбитые зеркала... Все это создает неповторимую атмосферу, холодную, но в то же время способную очаровать и заворожить геймера. Просто удивительно, сколько сил и времени приложили художники, тщательно прорисовывая каждую мельчайшую и несущественную деталь! В поисках истины Данте предстоит побывать в каждом укромном уголке этого необъятного замка — от сырых подвалов до высоких острых шпилей башен.

**Технически продукт очень приблизился к тому, что мы привыкли называть «идеальной игрой». Музыка обещает быть очень интригующей и вызывающей самые неприятные чувства ...**



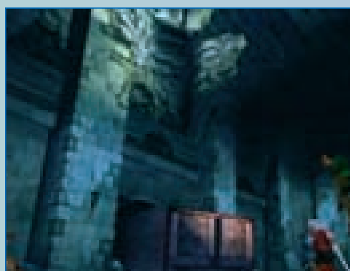
Данте не дает покоя загадка его семьи, которая вот уже две тысячи лет остается неразгаданной.

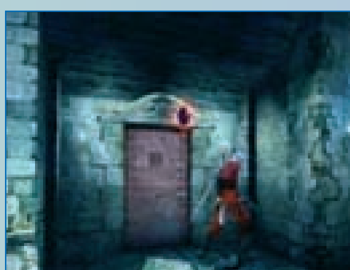
В начале игры в арсенале главного героя будет лишь меч его отца. Позже он обзаведется огнестрельным оружием, способным в одночасье уничтожить врагов. Довольно оригинально смотрится пара его пистолетов, один из которых сделан из белоснежной слоновой кости, а другой из черного эбенового дерева. Не обделили вниманием дизайнеры и адских демонов, восставших из царства тьмы и жаждущих смерти Данте. Безупречно прорисованные, с идеальной анимацией, они поистине могут считаться своеобразными произведениями искусства. Они способны настолько привлечь внимание, что иной раз их не захочется уничтожать — настолько они «привлекательны». Вообще, враги очень разнообразны — начиная от «безобидных» кукол-марионеток и заканчивая гигантскими кровожадными огненными пауками-убийцами. Появляться же они будут самым неожиданным образом, материализуясь из воздуха. Но и наш персонаж способен за себя постоять. Учитывая свою демоническую природу, время от времени он способен превращаться в самого настоящего монстра. Как только «демонический» датчик полон, начинаются самые настоящие мутации! В эти моменты за его спиной вырастают крылья, вокруг него появляется светящаяся аура, и именно тогда он способен пользоваться в сражении мощнейшей древней магией, сметающей смертоносной волной все живое на своем пути. Причем, в зависимости от используемого оружия, каждый раз демоническая форма будет разной! Эти эпизоды с превращениями особо зрелищны и способны произвести неизгладимое впечатление!

**ДОСЬЕ**

Платформа: PlayStation 2 Жанр: Gothic horror arcade Издатель: Capcom Разработчик: Capcom Онлайн: www.capcom.com Дата выхода: Осень 2001









Но не стоит наивно полагать, что во время беготни по замку игроку придется всего-навсего резать на части попадающихся под руку тварей. **Devil May Cry**, являясь потомком Resident Evil, просто не могла не унаследовать от знаменитого предка хоть что-нибудь! Итак, по ходу приключения вам придется также собирать так называемые «красные сферы». Найти их можно будет, обследовав трупы поверженных врагов. А нужны они для того, чтобы открыть очередной подвальчик, наполненный различными орудиями сражения и апгрейдами. Правда, иногда из этого подвальчика к вам в объятья может кинуться и паучок-убийца!

Команде Capcom удалось создать по-настоящему мощный движок, который позволяет без всякого торможения на огромной скорости носиться по запутанным коридорам замка и совершать умопомрачительные трюки в стиле Джеки Чана! Продукт, по словам Миками, будет намного более динамичным, чем ныне очень популярная Onimusha.

Технически продукт очень приблизился к тому, что мы привыкли называть «идеальной игрой». Музыка обещает быть очень интригующей и вызывающей самые неприятные чувства, хотя совсем и ненавязчивой. Что же, бесподобная графика и отличное звуковое сопровождение делают свое дело — я думаю, **Devil May Cry** в первый день продажи просто сметут с прилавков! Очень грамотно решен вопрос с освещением. Оно очень плавное, нет эффекта «вдруг вырубили электричество», как это часто бывает в подобных продуктах. Чувствительное и отзывчивое управление заметно облегчает жизнь — теперь не придется судорожно изворачивать аналоговую рукоятку в тщетных попытках хоть немного развернуть персонажа — стоит лишь прикоснуться к ней. Система автоматического прицела оружия также способна уничтожить врага из любой удобной позиции.

Говоря о разнообразных технических достоинствах игры, нельзя не отметить практически безупречную работу камеры. По словам Миками, камера будет управляться автоматически, показывая все происходящее с наиболее удобного и выгодного ракурса.

Если ты являешься заядлым поклонником Resident Evil, то просто не имеешь права пропустить новый продукт, так как он является последним витком в эволюционной спирали твоего любимого проекта! Действительно, **Devil May Cry** выглядит очень многообещающим проектом, рожденным в результате немалых усилий талантливых программистов, сценаристов и дизайнеров. Когда же проект, наконец, появится в продаже, мы сможем точно определить, действительно ли он настолько совершенен, как его описывают создатели. Сможет ли он превзойти Resident Evil, Onimusha и Illbleed — это мы узнаем лишь осенью этого года. Надеюсь, это будет так! Ведь все до конца Синжи Миками о своем творении так и не рассказал, приготовив для нас несколько весьма неожиданных сюрпризов!

# ESPN X GAMES SKATEBOARDING

Сергей Дрегалин

**Компании Konami, сдается мне, не дает покоя слава Electronic Arts, которая издавна занимается массовым производством всевозможных спортивных симуляторов. Konami же создала свою линейку спортивных игр и назвала ее ESPN The Games. В августе этого года ее ждет пополнение!**

Дело в том, что к долгожданному выходу в свет готовится весьма неординарный проект — симулятор скейтборда. Казалось бы, серия игр Tony Hawk's Pro Skater от Activision уже полностью раскрыла потенциал этого жанра. Но, как оказалось, не до конца. Новая разработка должна будет продолжить традиции стопроцентного экстремала, который мы уже имели возможность вкусить в зимнем ESPN экстриме. Konami обещает объединить уже накопленный опыт создания подобных игр с тем, чем мы так восхищались в Tony Hawk's Pro Skater.

В новоиспеченном продукте будет представлено множество способов оторваться по полной программе. Геймеру предложат поучаствовать в самых разнообразных турнирах, выполняя умопомрачительные, поражающие воображение трюки, просто поездить по оживленным городским районам. Девять уровней игр разбиты на три группы, среди которых, кроме упомянутых, внимание многих привлекут загадочные «фантастические» уровни. В одном из них игрока ожидает увлекательное путешествие по доисторическому музею, в котором ему придется аккуратно кататься, стараясь не задеть хрупкие скелеты динозавров. В другом уровне игрок, подобно Индиане Джонсу, изучит древние руины Майя, спустится в глубокие горные шахты и сможет покататься по рельсам подъемников, уворачиваясь от несущихся в черную бездну вагонеток. И, наконец, в третьем «фантастическом» уровне ему представится возможность покататься по палубам и вкусить роскошь самого шикарного корабля в истории — знаменитого Титаника!

Кроме того, если вам надоест без конца соревноваться в зарабатывании очков, несясь, сломя голову, по трубам и рельсам, отправляйтесь на экскурсию в Сан-Франциско, Нью-Йорк или Лос-Анджелес! Благо эти три города очень хорошо реализованы в полигонном трехмерном мире. Но осторожно: не заблудитесь! Ведь уровни этих городов настолько велики, что вам понадобится не один час, чтобы в них освоиться! Разъезжая по улицам мегаполиса, берегитесь, чтобы вас не сбил автомобиль, а также старайтесь не налететь на зазевавшегося прохожего. А в Сан-Франциско особенно опасайтесь крутых спусков и всюду снующих трамваев! Кроме того, не поленитесь и зайдите внутрь домов — там вас будет ждать немало сюрпризов, как-то кегельбан в здании церкви или теннисный корт на крыше одного из нью-йоркских небоскребов.



**ДОСЬЕ**
Платформа: PlayStation 2 Жанр: Sports
Издатель: Konami Разработчик: Konami
Онлайн: www.konami.com
Дата выхода: Август 2001



**Помимо экзотических локаций, вам будет предоставлена и возможность покрутить трюки в стандартной «трубе».**



Судя по тем скриншотам, которыми мы располагаем, графика должна быть отменного качества, хотя кое-где явно не хватает детализованности — но все это компенсируется необъятными размерами миров. Анимация самих скейтбордистов радует глаз своей плавностью. Огромное количество сногсшибательных спецэффектов настолько впечатляет, что разработчики создали функцию «стоп-кадр» во время самых изящных. Физическая модель роликовой доски реализована практически отменно, хотя временами мне она кажется немного сверхъестественной — почему-то она не ломается даже в самых безнадежных ситуациях. Всего же в финальной версии продукта будет насчитываться 64 вида досок, а также 12 реально существующих скейтбордистов-экстремалов, как-то Боб Бэрнкуист, Карлос де Андраде, Шад Фернандес и другие. В игре точно передано их поведение, стиль, фирменные трюки. Работа камеры, которая играет не последнюю роль в подобных проектах, обещает быть точно отлаженной и, надеюсь, не доставит нам проблем.

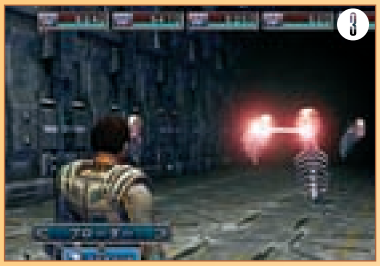


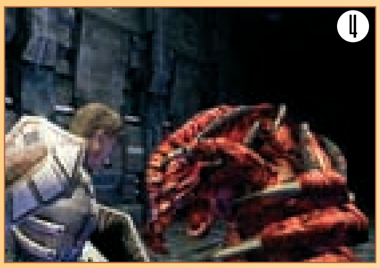
Отдельно хочется рассказать о музыкальном сопровождении. Дело в том, что в детище Konami вошли 11 шлягеров таких популярных западных экстремальных групп, как Linkin Park, New Found Glory, Voodoo Glow Skulls и многих других.

**ESPN X Games Skateboarding** составит достойную конкуренцию монополисту жанра Activision и, возможно, обойдет его! Одному или вдвоем с приятелем, игра доставит вам немало радости и заставит подняться уровню адреналина до заоблачных высот!









# FLINTSTONES IN VIVA ROCK VEGAS

Олег Кафаров

**В данный момент к громкому релизу готовится проект, которому уже заранее был обеспечен успех. Скоро нам вновь предстоит сесть за руль небольшого карта и вдоволь повеселиться!**

В свое время, на заре Nintendo 64, вышла Mario Kart 64 — игра, которая с технической точки зрения не была шедевром трехмерной графики, зато надолго запала в сердца многих геймеров. Занимательный, всецело поглощающий игровой процесс заставлял нас вновь и вновь возвращаться к творению Nintendo, хотя на полках уже пылились более «продвинутые» игрушки. Именно те непринужденность и простота, которой отличалась Mario Kart 64, и предопределили ее безоговорочную победу. С тех времен после выхода каждой новой консоли наблюдается одна и та же картина: берутся хорошо раскрученные персонажи, будь то Марио, Микки Маус, Дональд или, как теперь выясняется, Флинтстоуны, сажаются в маленькие машинки и наделяются кучей прикольных power-ups, позволяющих изощренно вредить другим гонщикам. Совсем недавно в кинопрокате появился новый фильм про доисторический мир Флинтстоунов, идея которого тотчас же была подхвачена японским издательством Idea Factory и реализована в новом продукте под названием **Flintstones in Viva Rock Vegas**. Теперь обладатели PlayStation 2 смогут днями напролет разъезжать на картах, получая разнообразное оружие в виде косточек динозавров и другой доисторической дребедени и вредить друзьям, которые придут в гости, чтобы сразиться вчетвером. Весь мир обещает быть веселым, красочным и полностью мультяшным, с кучей неожиданных сюрпризов. На выбор игрока будет представлено около двенадцати различных трасс, пролегающих в самых живописных уголках мира юрского периода.

В стране Восходящего Солнца игра будет продаваться в комплекте с одноименным DVD-фильмом. Американский релиз примерно через три месяца последует за японским.

**Flintstones Viva Rock Vegas**, безусловно, доставит вам массу удовольствия, став первым карт-проектом в вашей новой коллекции PlayStation 2. Надеюсь, он разделит славу нинтендовского ветерана!

**ДОСЬЕ** 1 2

Платформа: PS2 Жанр: Kart Racing
Издатель: Conspiracy Entertainment Разработчик: Idea Factory
Онлайн: www. conspiracy-games.com
Дата выхода: Весна 2001

# METAL DUNGEON

Олег Кафаров

**Microsoft — большая любительница сенсаций, а также она прекрасно умеет хранить свои секреты. Поэтому ее политика пришлась по душе разработчикам, создающим свои проекты на ее мистическую консоль. Вот почему Panther Software так неохотно делится информацией о Metal Dungeon, которая должна появиться на свет в первые недели жизни XBOX.**

Достаточно хорошо известная за пределами Японии компания Panther Software, некогда сотворившая сериал Space Griffon, в данный момент трудится над созданием своего первого проекта на новую приставку (надеюсь, первый «блин» Panther Software не будет комом!). Оказывается, эта скрытная компания уже около года занимается разработкой **Metal Dungeon**, однако впервые заявила о нем широкой публике лишь на состоявшейся недавно весенней Tokyo Gameshow. На прошедшей пресс-конференции продюсер проекта Такеси Накацава (Takeshi Nakazawa) решился, наконец, поделиться официальной информацией о своем новом творении. Действие **Metal Dungeon** будет происходить в фантастическом (а вы чего ожидали?! :-)) мире Арансас, где развитая наука и высокие технологии сосуществуют бок о бок с волшебством и черной магией. Этот мир, как и подобает миру в любой RPG, находится в смуте, так как несколько стран вовлечены в затяжную беспощадную и кровожадную войну. Кроме того, некогда уже поверженный сгусток черной магии грозится снова обрушиться на Аранзас. На протяжении всей игры вам придется, не видя дневного света, путешествовать по многочисленным запутанным подземельям, сражаясь с самыми разнообразными магическими монстрами и высокотехнологичными роботами.

Главными героями нового ролевого приключения являются десять «Борцов за гармонию» — полулюди-полукиборги. Каждый из них обладает двенадцатью уникальными способностями, и геймер будет постоянно останавливаться перед выбором, из кого лучше собрать свою команду для покорения очередного «данджеона» и уничтожения врагов, разновидностей которых будет более восьмидесяти! Как и в других RPG, ваши подопечные персонажи будут постоянно совершенствоваться, а во время сражений учиться разнообразным боевым искусствам.

На данный момент **Metal Dungeon** завершен на 70%, но уже сейчас можно поражаться той удивительно качественной графике и спецэффектам, которые представлены в игре. Это будет, конечно, один из самых зрелищных проектов, вышедших в первые месяцы жизни XBOX!

**ДОСЬЕ** 3 4

Платформа: Microsoft XBOX Жанр: Role Playing Game Издатель: неизвестен
Разработчик: Panther Software
Онлайн: www.microsoft.com\games
Дата выхода: зима 2001 года

Олег Кафаров

# EVERGRACE 2

**Что делает платформу раскрученной? Что заставляет нас выбрать именно ее, а не другую? Конечно, игры! В последнее время все больше и больше геймеров отдает предпочтение RPG, так как именно в них разработчики умело создают закрученный сюжет с совершенно непредсказуемой развязкой.**

Все без исключения с нетерпением ждут летом этого года дебюта Final Fantasy X на PS2. Но вот, к сожалению, немногие знают, что на ту же платформу несколькими месяцами позже выйдет не менее привлекательный проект, имя которому **Evergrace 2.** Первая часть игры вышла на PSOne и пользовалась довольно-таки большой популярностью. Что же касается сиквела, нет, скорее, приквела, то он унаследовал практически все черты своей предшественницы, воплотив все ее великолепие в бесподобном по красоте трехмерном мире. Действие разворачивается на континенте Эбенберри, где царит кровавая война. Знакомый нам по предыдущей части главный герой по имени Йетеральд станет также главным персонажем в **Evergrace 2.** Вместе с ним мы познакомимся с довольно симпатичными и загадочными девушками — Феллиной и Рианой. И если в первой части единственным главным героем был Йетеральд, то теперь нам предстоит в более-менее равной степени управлять одновременно тремя персонажами. Всем вместе им предстоит раскрыть тайну их общего прошлого, сражаясь на пути с многочисленными монстрами. Как и раньше, герои будут получать самые разнообразные апгрейды только после того, как победят очередного врага. Довольно интересное нововведение, представленное From Software, заключается в том, что на этот раз вы сможете выбирать одежду для своих персонажей. Приятно будет нарядить своего персонажа в очередную сногсшибательную обновку «от кутюр»! Более того, от того, со вкусом ли вы подберете одежду для своего героя, будет иногда зависеть, понравится ли он тем, кого он встретит на своем пути, и помогут ли они ему. Графически все выглядит очень привлекательно, но каких-либо силиконовых новинок мы не увидим. В общем, все отвечает современным требованиям к хорошей игре.

From Software на этот раз решила не экспериментировать и выпустить «правильную» во всех отношениях ролевую игру. Что же, юные японцы смогут насладиться **Evergrace 2** уже в начале осени, а вот американцы, возможно, вообще не смогут оценить проект по достоинству — разработчики до сих пор раздумывают, стоит ли выпускать игру в Штатах.

**ДОСЬЕ** ① ②

Платформа: PlayStation 2 Жанр: Role Playing Game Издатель: From Software Разработчик: From Software Онлайн: www.fromsoftware.co.jp Дата выхода: III квартал 2001 (Япония)

Олег Кафаров

# EXHIBITION OF SPEED

**Многочисленные гоночные симуляторы — вот чем всегда славился Dreamcast! Что и говорить, сейчас в продаже имеются гонки на любой вкус!**

После недавних событий в компании Sega, ее официального заявлении о более чем плачевном финансовом состоянии компании, многие разработчики сбежали с тонущего корабля, перейдя к конкурентам. Многие проекты, находящиеся на стадии разработки, были просто-напросто закрыты. В их числе, к счастью, не оказалась игра под названием **Exhibition of Speed**. Очередной продукт компании Player 1, похоже, уже изначально задумывался как просто рядовая гонка, ничем примечательным на общем фоне не выделяющаяся. Всего в нашем распоряжении будут находиться двадцать спортивных автомобилей от таких ведущих мировых производителей, как Mitsubishi, Alfa Romeo, Dodge, Ford, Jaguar и многих других, а также пятнадцать самых разнообразных трасс. Кроме того, каждую из машин можно совершенствовать так, как хочет геймер. Как и любой стандартный гоночный симулятор, **Exhibition of Speed** будет включать в себя режимы Quickrace, Time Trial и Championship. Самые же продвинутые и фанатичные игроки смогут поместить свои лучшие достижения на своеобразную доску почета в Интернете Global Online Race Results. С графической точки зрения даже невооруженным взглядом можно заметить несколько достаточно бросающихся в глаза ляпов, которые допустили создатели продукта. Прежде всего, это касается моделей машин и их управления. И если автомобили, хоть и с натяжкой, но все же выглядят на соответствующем уровне, то вот на модели самих гонщиков без сочувствия не взглянешь! Даже такие привычные спецэффекты, как, например, туман, дождь, снег или искры, реализованы уж слишком простовато и, соответственно, нереально. Ах да, и не ждите того, что в игре будет присутствовать освещение в реальном времени, к чему мы так привыкли по другим продуктам. Возможно, самым большим достоинством проекта является возможность соревноваться вчетвером одновременно на одном экране без потери при этом в скорости игры из-за далеко не совершенного качества графики. В принципе, неплохо смотрится и дизайн некоторых трасс. Большое количество независимых «живых» объектов на заднем плане может немного сгладить испортившееся впечатление об **Exhibition of Speed**.

Перед нами — явно второсортный продукт, даже не пытающийся претендовать на звание одного из лучших в своем жанре. Обидно, что **Exhibition of Speed**, будучи гоночным симулятором, задуманным как пример высоких скоростей, даже в этой области не смог обойти разработки конкурентов. Потратят ли свое драгоценное время на него геймеры — зависит, пожалуй, только от вас!

**ДОСЬЕ** ③ ④

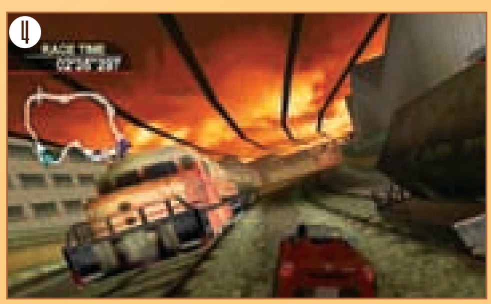
Платформа: Dreamcast
Жанр: Racing
Издатель: Titus
Разработчик: Player 1 Games
Онлайн: www.titus.com
Дата выхода: весна 2001 года









# TROPICO

**В современном игровом потоке, когда на нас обрушиваются ежемесячно десятки игровых проектов, чрезвычайно трудно найти такую игру, с которой можно было бы провести дни и недели, не отрываясь ...**



Civilization, Heroes of Might & Magic, SimCity, Railroad Tycoon — все эти шедевры в свое время безраздельно правили вашим временем, а смысл жизни заключался тогда в том, чтобы поскорее добраться до компьютера и продолжить завоевание, строительство, развитие. Парадоксально, но таким абсорбирующим эффектом обладают, похоже, в полной мере исключительно стратегии. Скорее всего, из-за врожденного желания человечества завоевывать и покорять. А что, как, каким способом и, главное, с какими последствиями, — уже неважно. Слава богу, что в компьютерных играх все эти таланты и потребности можно реализовывать сравнительно безопасным методом. По крайней мере без человеческих жертв (не считая брошенных на произвол судьбы девушек, заваленных экзаменов и забитой толстыми гвоздями работы).

Новое творение знаменитой студии Pop Top Software, создавшей уже по крайней мере два выдающихся проекта — Heroes of Might & Magic и Railroad Tycoon2 относится к тому самому жанру «времяпоглотителей», что и все остальные игры компании. Впрочем, в уже давно устоявшийся и практически не изменяющийся жанр создатели Tropico привнесли нечто совершенно оригинальное и свежее. А именно — латиноамериканскую экзотику. Tropico — это отчасти и SimCity, и Civilization, и Railroad Tycoon, и Theme Park вместе с RollerCoaster'ом. Своего рода некое сосредоточие мудрости, накопленной жанром за последние десять лет. Но мудрости не занудной и поучающей, а жизнерадостной и веселой. Сказать по правде, **Tropico** — это вовсе не правдивый симулятор жизни и развития латиноамериканской страны. В игре для этого слишком много штампов. Но разве стали бы мы играть в стратегию, в которой вместо вечно веселых латиносов, распивающих ром и текилу и танцующих ночи напролет, страну населяли бы мрачные субъекты, одетые в лохмотья. Впрочем, вычурности и гротеска Theme Park в **Tropico**

Академик



**ДОСЬЕ**

**Платформа**: PC **Жанр**: Стратегия
**Издатель**: Take 2 **Издатель в России**: 1C
**Разработчик**: PopTop Software
**Главный дизайнер**: Phil Steinmeyer
**Онлайн**: www.poptop.com

| | | |
|---|---|---|
| Академик | 9 | Классическая стратегия, при этом умудряющаяся не потерять свежести и оригинальности подхода, достойна самых высоких похвал. |
| Сергей Амирджанов | 9 | Одновременно серьезная и юмористическая игра, в которой разработчики великолепного Railroad Tycoon попытались дать нам прочувствовать все прелести жизни. |
| Дмитрий Эстрин | 8 | Кто говорит, что жанр sim-образных игр не развивается, тот серьезно ошибается. Достаточно бросить взгляд на великолепный Tropico. |
| Максим Заяц | 8 | Будни диктатора, представленные в виде экономико-политического симулятора - весело, красиво и увлекательно. |

rating

34
средний балл
8,5



Как и в Railroad Tycoon 2, быстрого эффекта добиться невозможно. Порой даже кажется, что происходящее в **Tropico** куда сложнее, чем процедура прогона железнодорожных составов из города в город с разноцветными вагончиками ради жалких долларов прибыли (а чаще и убытка). Так, например, чтобы наладить производство рома, необходимо построить соответствующую фабрику. И все? Не вполне. Нанятые вами подрядчики со временем возведут все необходимые конструкции. На фабрику придут рабочие, кто-то из иммигрантов, кто-то из сбежавших заключенных, кто-то, так сказать, из интеллигенции. Если у них все заладится, то спустя некоторое время им наверняка удастся засадить окружающее пространство сахарным тростником, который в конце сезона, в теории, должен созреть. Тогда рабочие соберут сырье и отнесут его на фабрику. Там, после переработки, будет, наконец, создан долгожданный ром. Который еще потребуется отвезти покупателям. Лишь проследовав этой цепочкой можно получить за свой труд и вложения какие-то деньги. Впрочем, большая часть то-

вы тоже не найдете. Перед нами самая настоящая золотая середина.

Один из основных положительных моментов игры заключается в том, что, в отличие от других игр модели «строй и развивай», в **Tropico** вам предоставляется реальная свобода выбора. Приступив к руководству страной, вы сами вольны решать,



каким путем ее вести. Перед началом игры, прямо как в «Героях» предлагается даже выбрать бонус в характеристиках. Революционный студент получит поддержку коммунистических головорезов. Выдвиженец «олигархов» сможет быстрее развивать индустриальное производство. А плейбой-весельчак наверняка преуспеет в туристическом бизнесе. Животноводство и сельское хозяйство, производство алкогольных напитков или сигар, добыча полезных ископаемых, развитие туристического сектора — вы можете заниматься тем, что больше нравится и что обещает наибольшие барыши. Получив традиционно некую первоначальную сумму на обустройство государства, вы можете приступать к стандартному градостроительству, но только в масштабах своего тропического острова.

**Tropico — это не только тучи микроменеджмента и масса градостроительства, но еще и примечательный архитектурный стиль, переданный с немалой иронией.**





ное значение. Помимо вашей, безусловно (или не вполне) уважаемой персоны, в стране существует масса политических движений, действия которых становятся более агрессивными с ростом недовольства народа положением дел. Не стоит забывать и о том, что ваша страна, по крайней мере формально, является республикой. А значит, занудной и нервотрепной процедуры избирательных кампаний и голосований по любому поводу никак не избежать. А если экстремисты начнут отстреливать добропорядочных янки, приехавших погреться на пляжах выстроенных вашими трудами пятизвездочных отелей?

**Tropico** с чисто игровой точки зрения практически безупречен. Однако в том, что касается технического исполнения, к творению PopTop вполне можно справедливо придраться. Прежде всего хочется отметить несколько весьма досадных промахов в интерфейсе, которые связаны, в основном, с расстановкой строений на сильно пересеченной местности. Помнится, в Railroad Tycoon2 на карте Калифорнии играть было вообще практически невозможно — рельсы попросту не желали друг с другом соединяться, а стоимость прокладки дорог была просто ас-

**В Tropico есть три возможных варианта созерцания «поля боя». Вы можете смотреть на остров вцелом, наблюдать за жизнью города или же спуститься на уровень простых жителей и их маленьких домишек.**



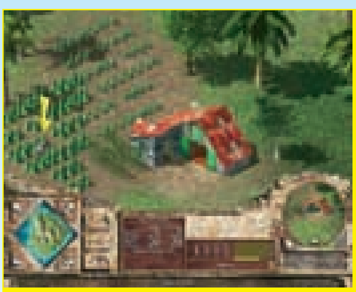
**Tropico с чисто игровой точки зрения практически безупречен. Однако в том, что касается технического исполнения, к творению PopTop вполне можно справедливо придраться.**

го, о чем я рассказываю, происходит автоматически. Но сбои возможны на любом этапе, и тогда без вашего вмешательства все непременным образом провалится. В **Tropico** хватает и микроменеджмента, и решения глобальных экономических задач, и веселого строительства разноцветных домиков. Игра сбалансирована практически идеально. Вам приходится думать буквально обо всех аспектах развития государства: торговля, религия, образование, политика. Политическое устройство вашего государства также имеет огром-

трономической. Поскольку **Tropico** создан, на самом деле, на том же движке, все присущие тому проблемы, увы, сохранились. Несколько тормозящий интерфейс, благодаря перегруженности игры высококачественной двухмерной графикой, требует теперь достаточно мощного компьютера. Тем более, что играть в разрешении ниже 1024X768 не представляется



рациональным. И никакие акселераторы в данном случае не спасут. Удивительное дело — в середине 2001 года нам предоставляется реальная возможность проверить, насколько хорошо наши «джыфорсы» могут справляться с маленькой тучкой спрайтов из **Tropico**. Впрочем, несмотря ни на что, играть в **Tropico** можно и нужно. Наши самые-самые убедительные рекомендации!



**Без хорошего аэропорта тируститческая жизнь на «новых Багамах» будет невозможна. Не спасут никакие пятизвездочные отели и красивейшие пляжи.**




GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Почувствуй себя
в гуще событий
DOLBY
DIGITAL
EAX
Живите ощущениями. Используй по максимуму звук DVD с помощью колонок Creative PlayWorks DTT3500 Digital. Почувствуй себя в гуще событий благодаря настоящему объемному звуку Dolby® Digital. Цифровые разъемы для DVD и PlayStation 2™ и ПК, абсолютное дистанционное управление и самые передовые технологии. Самое совершенное звуковое решение для DVD. Посетите наш веб-сайт: http://www.europe.creative.com
CAMBRIDGE SOUNDWORKS
PLAYWORKS
DTT3500 Digital
Live the experience
CREATIVE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM
Creative Labs (Irl) Ltd.,
Representative Office in Poland,
02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +48 22 853 02 66;
Technical support line: +353 1 8066967; e-mail: info@creative.pl
Distribution:
Alliance, tel.: +7 095 796 9356; DEALINE, tel.: 095 969 2222; White Wind, tel.: 095 745 8464;
ELST Co. Ltd, tel.: 095 728 4060; JIB Group, tel.: 095 917 0503; RSI Ltd., tel.: 095 9046570
©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative – зарегистрированная торговая марка Creative Technology Ltd.
Dolby – зарегистрированная торговая марка Dolby Laboratories.
PlayStation 2 – торговая марка Sony Computer Entertainment Inc.
Все прочие названия марок или зарегистрированными торговыми марками их соответствующих владельцев.

# X-COM ENFORCER

**В общем-то, я знал, на что иду. И был морально готов ко многому. Иллюзий касательно встречи со старым добрым и милым сердцу X-COM не строил. Но, каюсь, надеялся на лучшее — такой уж я безнадежный оптимист. А напрасно, как выяснилось. Совсем напрасно.**

Сергей Дрегалин



## УБЕРИТЕ «X-COM»!

Душа негодует и просит вендетты, требует крови тех, кто прилепил на ЭТО лэйбл X-COM. Пускай светлое имя сериала уже порядком потрепано несколькими проектами сомнительного толка и качества, но так низко оно еще не падало. Будем знакомы — **X-COM Enforcer**. Увы, добавить «очень приятно» не поворачивается язык.

Ни для кого не секрет, что к Enemy Unknown или Apocalypse наш с вами пациент никакого отношения ровным счетом не имеет. Он у нас зовется трехмерной аркадной стрелялкой с видом от третьего лица. Тридцать с хвостиком уровней, множество оружия и бонусы, бонусы, бонусы — вот вам и весь Enforcer. Игровое действо подстать — бегаем, прыгаем, стреляем и собираем бонусы, бонусы, бонусы... На трупе каждого противника некоторое время болтается data point, фишка, которая понадобится для так называемых исследований; в закоулках валяются груды усовершенствований и ремонтных комплектов; под ногами открываются телепортеры, из которых выпрыгивают монстры и немедленно умирают, видимо постеснявшись своих убогих текстур и более чем скромного количества полигонов...

Главный герой — киборг класса enforcer, созданный для массового шинкования чужаков. Если раньше мы с боем брали каждую тарелочку незваных гостей, нанимая целые отряды вымуштрованных солдат, то теперь с толпой звездных супостатов бодро справляется единственный тазик о двух ногах, одной голове и одном пальце (чтобы жать курок да гашетку). Ладно, сглотнули издевку и смотрим на движок. Там, где чувствуется лицензия движка Unreal Tournament, все в порядке, нареканий нет. Но вот где пятном позора проступает работа, извините, дизайнеров — аврал полный. Монстры вызывают дежа вю, но только никак не с серией X-COM, а с марсианским мщением за поруганного кролика, допотопным гвоздеметом и песнопением монахов в темных балахонах. Намешали все. Все, что

rating

| | | |
|---|---|---|
| Сергей Дрегалин | 4 | Для поклонников X-COM, даже латентных, финальный балл 0. Для тех, кто хоть немного чтит жанр TPS, - максимум 4. Я плакал. |
| Сергей Амирджанов | 5 | Не вполне удачная попытка скрестить X-Com с Unreal должна, наконец, довести владельцев торговой марки до мысли о том, что X-Com ни с чем не скрещивается. |
| Дмитрий Эстрин | 6 | Очень коряво. То есть, даже непонятно, зачем понадобилось делать ТАКУЮ игру. Для кого? Для любителей 3D-action'ов? Или фанатов X-Com? |
| Максим Заяц | 6 | Очередная попытка скрестить носорога с пылесосом. Получившийся монстр нежизнеспособен. |

21

средний балл **5,3**

**ДОСЬЕ**

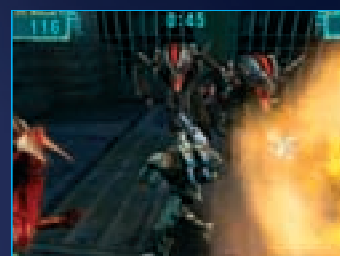
**Платформа**: PC **Жанр**: 3D стрелялка от третьего лица **Издатель**: Infogrames/Hasbro **Разработчик**: Microprose **Компьютер**: PII 300, 64MB RAM; рек. PIII 500, 128MB RAM **Интернет**: http://www.xcomenforcer.com **Дата выхода**: апрель 2001

заботливые разработчики разгрузили полностью, так как заблудиться в трех столбах, которые они ловко выдали за кварталы футуристических мегаполисов, невозможно. Просто идите по единственному обозначенному пути, и вам воздастся. Осилит путь идущий... просто идущий, даже не обязательно стреляющий. Мораль неутешительна — вся игра проходится за один присест. Не в смысле на одном дыхании, а за минимум времени, было бы желание.

Однотипность уровней заключается не только в похожести окружения и прямолинейности пути. Ужасает схожесть поставленных целей — девяносто процентов времени вы посвятите уничтожению порталов, из которых будут лезть новые и новые уродцы. Раз-другой будет сделана поблажка, и







только можно, однако забыли добавить текстур посимпатичнее и полигончиков побольше. А анимация моделей — вообще достойна пера классика. Что говорить о движении врагов, даже если сам главный герой напоминает раненого во все конечности эпилептика во время внеочередного припадка?

Ода управлению. Вверх-вниз не смотрим — нельзя. Про mouselook, который стал стандартом де-факто уже бог знает сколько времени назад, ребята из Microprose даже и не слыхали. Спасти ситуацию можно, но только методом грубого хирургического вмешательства. Само управление сводится к движению, стрельбе и прыжкам — та самая простота, которая хуже воровства. Зачем выбирать оружие, если наш бравый enforcer может тащить на себе лишь один ствол? А про клавиши сохранения игры забудьте (про быстрое сохранение даже и не заикайтесь), так как сэйвимся исключительно между миссиями, но никак не во время.

Кстати, помимо сохранения игры, между миссиями можно отведать и еще одно нелепое развлечение. Растрачивание собранных data point, которые мы тщательно собирали с трупика каждого встречного-поперечного. Помните систему исследований в X-COM? Откромсайте от нее все самое вкусное и оставьте примитивный механизм покупки усовершенствований. Желаете увеличить мощность оружия вполовину? 1000 data points, будьте любезны. Хотите прыгать выше? Еще столько же, пожалуйста. А может вы хотите новый имплантант или сервопривод? О, сделайте одолжение, раскошельтесь на более серьезную сумму... В общем, вы просто покупаете усовершенствования к известным типам оружия и предметов экипировки или открываете неизвестные. Банально до неприличия — именно поэтому все это шоу иначе как «типа-исследованиями» и не назовешь.

**Несколько слов об оценках, которые были поставлены X-COM Enforcer некоторыми весьма авторитетными сайтами. GameSpot отдал 6.4 из 10, Videocardz — 5 из 10, а наш ведущий отечественный игровой сайт AG.ru — и вовсе 2.5 из 10. И поделом.**

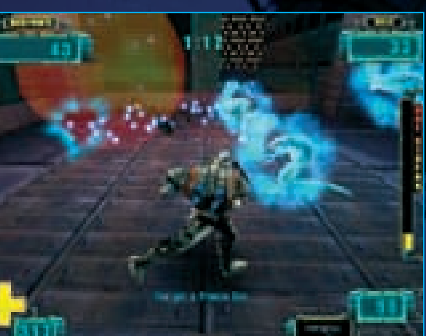
## ЗАСАДА

Дизайн уровней **X-COM Enforcer** стал эпитафией на нашу могилку. Несмотря на то, что самих уровней более трех десятков, все они выполнены крайне однообразно и ужасающе примитивно. Головной мозг



Пусть ваша броня едва-едва жива, достаточно взять единственный ремонтный комплект — и наш герой почти как новенький!









Экран усовершенствования и псевдо-исследований. Выбираете интересующий раздел и тратите собранные на уровне data points, чтобы выше прыгать, быстрее бегать, дальше стрелять и т.п.





Часть сражений происходит в четырех стенах — особенно ограниченные пространства любят боссы.

для нас устроят некое фальшивое разнообразие: то предложат занять оборону и сдержать нападение противника, то подрядят на операцию по спасению заложников. Кстати, о заложниках. Эти милые беспомощные ребята на поверку оказались бессмертными. Ну не берет их ни лазер, ни плазма, ни замораживатель — проверял лично, отрывался по полной. И, спрашивается, на кой ляд спасать этих лентяев, которые без посторонней помощи великолепно могут голыми руками расправиться с любым обидчиком? Спасение бессмертных заложников — кульминация нашего крейзи-представления.

Чтобы полностью отправить в даун головной мозг, разработчики сделали милые стрелочки-указатели к важным целям. Потеряли заложников? Не можете найти телепортер? Вам туда... Уникальная по своей гениальности идея, которая как нельзя лучше подходит к трехстолбовой архитектуре уровней. Да, она бы была очень полезна, скажем, в Hexen, где поиск ключей/дверей был самым большим вызовом. Однако в нашем случае это больше похоже на тонкую издевку.

Небольшое разнообразие в унылую и мрачную картину вносят бонус-уровни. На некоторых миссиях вы можете задаться целью отыскать все секреты, которые обычно спрятаны за полуразрушенными стенами или в укромных темных уголках. Если вы найдете действительно все нычки, то после окончания этапа вместо привычного экрана «типа-исследований» вас ждет уровень с огромным количеством бонусов. Для тех, кому не хватило счастья собирать оные тоннами во время обычной игры.

Самое страшное даже не в примитивном дизайне и не в кустарной анимации. Все это можно списать на аркадную направленность игры — в конце концов, отдых тоже иногда бывает нужен. Но X-COM Enforcer страдает более серьезным недугом. Игра неприлично проста. Не побоюсь этого слова — вульгарно проста. Я ровно дышу к стрелялкам, аркадам и прочим шутерам, однако даже с моим минимальным опытом потребовался всего лишь час, чтобы пройти треть игры. При этом напряжения не было вовсе: разработчики явно переборщили с любовью к ближним (в особенности к кибер-братьями свои меньшим) и сделали оружие врагов очень слабым, а ремонтные комплекты для enforcer'а — слишком мощными. В итоге прорыв через толпу врагов стал плевым делом, равно как и прохождение всей игры. Нет, я не ратую за высочайшую сложность и повышенные требования к реакции игрока. Но вызов же должен быть, иначе какой кайф от победы?

Многопользовательская игра поддерживается, но на самом примитивном уровне. Опять же, это полностью заслуга разработчиков движка Unreal Tournament, а со стороны Microprose никакие усилия в эту сторону не прикладывались. Вы можете играть в **X-COM Enforcer** либо в режиме cooperative, либо в режиме deathmatch. Причем, заметьте, в релиз не было включено ни одной специальной многопользовательской карты — наслаждайтесь повторным прохождением одиночной игры. Ну а про командные режимы вообще говорить нечего, и уж тем более — про специальные или оригинальные.

## УБЕРИТЕ, *СПРЯЧЬТЕ* И *ЗАБУДЬТЕ*

Что с этим делать? Могу предложить несколько вариантов. Например, использовать диск в качестве подставки для чашек с горячими напитками... Но никак не по назначению. Четыре балла, которые я отдал игре, — это максимум. Причем ни в коей мере не для поклонников серии X-COM, а для безысходных и необратимых любителей трехмерных стрелялок.

Не знаю, как вы, а я больше не верю. Серия X-COM, та самая серия X-COM, осталась в прошлом и шансов на ее возрождение в моем представлении больше нет. Несколько провальных попыток реинкарнации были одна хуже другой; первый раз — случайность, второй — совпадение, а третий, увы, — это правило. Покойся с миром, друг...


Златогорье
Сюжет
• Захватывающее и таинственное развитие сюжета игры
• Непредсказуемая развязка игровых событий
Обширный Игровой Мир
• 35 уникальных по наполнению игровых локаций
• более 150 разнотипных персонажей
• более 50 типов уникальных противников
Широкие возможности ролевой системы
• 6 первичных параметров, 15 вторичных характеристик
• Развитая магическая система: Более 70 уникальных заклинаний
Руссобит-М
ПРОЕКТ–МУЛЬТИМЕДИА
©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-2790
Захватывающая ролевая игра!

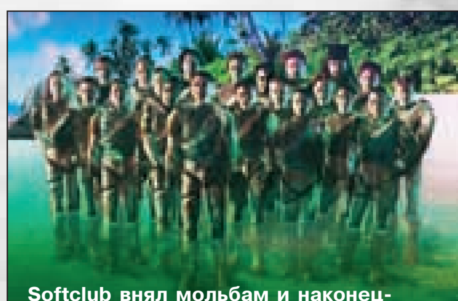
# C-12 FINAL RESISTANCE

Иван Напреенко



**Что уж там скрывать — с качественно русифицированными играми для PlayStation у нас в стране дефицит почище совковых времен. То есть на практике оказывается, что почти каждую игру для платформы успевают «перевести» пираты. Чуть зазеваешься, опоздаешь купить диск сразу же по выходу — и пиши пропало: английскую версию уже нипочем не найти, есть только с «качественным переводом» и «профессиональными актерами». Самое смешное, что те, кто этим промышляет, наверняка полагают, что работают на благо родине, избавляя не обремененного глубокими познаниями в английской грамматике геймера от необходимости копаться в пыльном словаре. Господа хорошие, помилуйте! Прекратите же, наконец, портить игры! Уж лучше недопонимать оригинальный английский текст, чем слушать ваши идиотские (пардон, не сдержался) голоса!**

Хотя, если уж на то пошло, у нас есть качественно русифицированная игра для PlayStation, и вы ее знаете. Да, я имею в виду MediEvil, чудесно локализованную, официальную русскую версию этой веселенькой адвенчуры, подготовленную компанией Softclub. Ну и что, одна игра — это разве нормально? Осмелюсь предположить, что не очень, особенно если она давным-давно пройдена вдоль и поперек. Так бы и пылился русский MediEvil на полочке в почетном ряду, гордым одиночеством напоминая о своем культовом статусе для всех русскоязычных обладателей PlayStation. Но не вышло, не срослось — гордого одиночества не будет. Softclub внял мольбам и наконец-таки издал вторую плэйстейшеновскую игру, которая официально локализована, полностью переведена, озвучена, и все это сделано специально для нашего с вами удовольствия. **C-12 Final Resistance** — встречайте!



**Softclub внял мольбам и наконец-таки издал вторую плэйстейшеновскую игру, которая официально локализована, полностью переведена и озвученаю**

Кстати, а почему именно **C-12 Final Resistance**? По всей видимости, Softclub питает к играм от SCE Studios Cambridge особую склонность, впрочем нам на самом деле не так уж и важно, чем она обусловлена. Студия SCE Studios Cambridge прекрасно зарекомендовала себя вышеупомянутым MediEvil — одной из тех игр, которые на полную катушку используют возможности платформы. Разработчики не скрывают, что при создании **C-12** в первую очередь отталкивались от опыта, приобретенного в ходе создания MediEvil, в частности перенесли в Final Resistance усовершенствованный движок.

Сюжет **C-12** заставляет подумать о том, что всю жизнь сценаристы просидели в забетони-

| | | |
|---|---|---|
| Иван Напреенко | 7 | Очень красивый, иногда даже увлекательный футуристический action, но, увы, не шедевр. Главное – официальная локализация, превратившая выход игры в событие. |
| Сергей Амирджанов | 8 | Одна из последних действительно качественных игр на европейской PlayStation. И отличная локализация вместе с доступной ценой на лицензионную версию. |
| Дмитрий Эстрин | 7 | Игра действительно великолепна, но технологическое отставание от современного уровня игр делает ее далеко не самой лучшей. |
| Борис Романов | 7 | Слабые технические возможности PlayStation не дали этой игре показать себя во всей красе. А жаль... |

rating

**29**
средний балл
**7,3**

рованном бункере, книжек-фильмов не читали-не видели, иначе, быть может, придумали бы что-нибудь пооригинальнее. Короче говоря, события разворачиваются в очередном мрачном будущем. Нашу планету поработили мерзавцы-пришельцы, во всю развернули свои зверские эксперименты, штампуют ужасных киборгов-убийц, грязными копытами попирают права человека, замучили кролика Роджера и грозятся утилизировать всех выживших землян на биоудобрения. Черта с два! Храбрый лейтенант Воган, боец Последнего Сопротивления, популярно разъяснит гадам, что такое гуманизм, демократия и социальная справедливость!

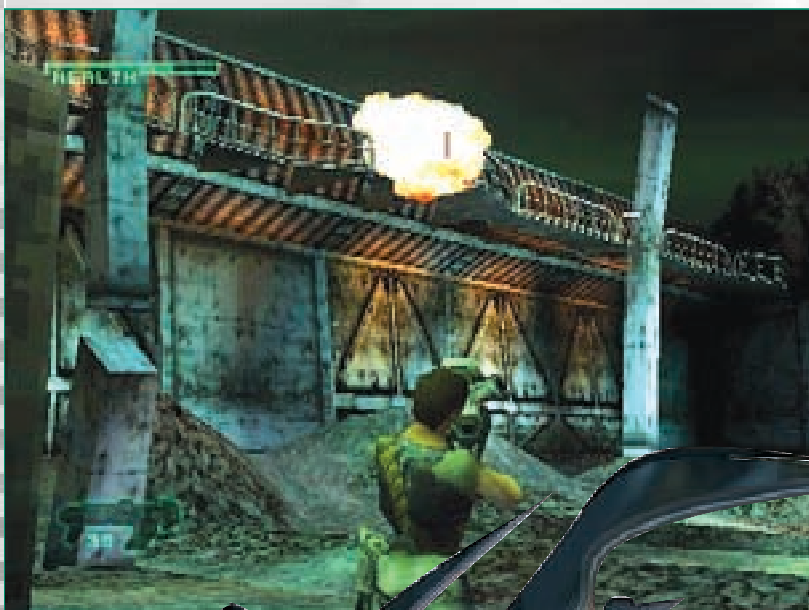
Жанровая принадлежность **C-12** полностью соответствует указанной в «досье»: action, он и в России action. Герой бегает среди депрессивных постапокалиптических пейзажей, изничтожая инопланетную заразу, спасая братьев по оружию и попутно выполняя приказания полковника Гришема. Задачи, которые он ставит, с одной стороны довольно стандартны для жанра, но приятно разнообразны и свидетельствуют о том, что у сценаристов воображалка все-таки работает. Невидимый товарищ Гришем выдает новые ЦУ с пугающей регулярностью, постоянно сообщая о каких-то новых непредвиденных обстоятельствах и т.д. Иногда сюжетная линия начинает причудливо изгибаться, распадаясь на несколько подпунктов, проявляя определенную нелинейность. Возможности, предоставленные разработчиками, довольно широки: Воган бегает, прыгает, стрейфится, лазает по лестницам, ходит на корточках, ведет снайперскую стрельбу, таскает предметы и вообще всячески радуется жизни. Попутно он спасает раненых товарищей, разгадывает головоломки для детсадовцев, чинит электропроводку в подземном госпитале (морге?), мочит пришельцев из стационарной

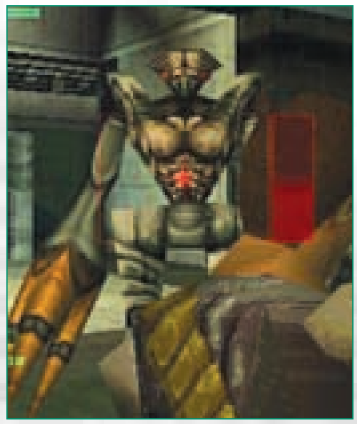


В сердце C-12 — модернизированнный движок MediEvil 2.

**Жанровая принадлежность C-12 полностью соответствует указанной в «досье»: action, он и в России action. Герой бегает среди депрессивных постапокалиптических пейзажей, изничтожая инопланетную заразу, спасая братьев по оружию и попутно выполняя приказания полковника Гришема.**

пушки, ездит на метро, добывает коды доступа к орбитальным спутникам, ищет имплант одного важного типа, бубнит в рацию «Так точно, товарищ полковник», заглядывает в шахты лифтов, попадает в лапы к врагу, выполняет задания вместе с напарниками, размыкает силовые поля и немножко тоскует по мирным временам, когда солнце светило ярче, а колбаса была по... Почем, кстати говоря, колбаса-то тогда была?





И я был бы точно совсем доволен, если бы к где-то часа через два игры в **C-12** у меня не возникло желания пойти попить кофе. Друзья мои, если я во время игры хочу пойти пить кофе — это очень плохой признак. Это может означать только две вещи: или я действительно хочу пить кофе, или что мне надоело играть. Хммм... Дело в том, что игровой процесс **C-12**, при всех его неоспоримых положительных качествах, однообразен. Не хватает какой-то внутренней интенсивности и, пожалуй, здорового юмора. Игра меня иной раз просто убивала своей пафосностью и этакой недетской сурьезностью. Вся эта бодяга со спасением человечества, этот парень Воган — унисол без страха и упрека, страшные-ужасные-кровожадные монстры — не знаю как вам, а мне к этому трудно относиться всерьез. И, наверное, больше всего добивает то, что разработчики, похоже, сами все это по-настоящему воспринимают. По-моему, это занудство.

**досье**

Платформа: PlayStation
Жанр: action
Издатель: SCE
Разработчик: SCE Studios Cambridge
Интернет: www.playstation-europe.com



К откровенным минусам относятся глюки с оружием и монстрами. Оружие: вроде его достаточно, оно разнообразно, детально описано, снабжено специальным режимом ознакомления, некоторое работает в нескольких режимах. Ракетница, например, может стрелять залпом или поочередно, самонаводящимися ракета-



ми или нет, автомат снабжен подствольным гранатометом, ионная пушка может накапливать заряд и т.д. Вроде, все окэ, а на самом деле не все. Я вот так и не выяснил, в чем же СУЩЕСТВЕННАЯ разница между всеми этими смертоносными инструментами. Я понимаю, это звучит бредово, но оно все как-то одинаково мощно, одинаково эффективно и в то же время одинаково не эффективно и не мощно. Ну и как прикажете это понимать, господа разработчики?

Монстры: с этими ребятами все понятно, диагноз для PlayStation довольно распространенный — несбалансированность и, увы, тупость. Их то много, то мало, и они всегда неизменно глупы. Затратить на красивые сложные модели киборгов приличный запас мощностей SPS у авторов получилось, а вот запрограммировать нормальный AI им оказалось не по зубам. А жаль, когда я впервые увидел, как вражеский снайпер спрятался от меня за горящей разбитой машиной, я прямо обрадовался: вот это интеллектуал! Не тут-то было, когда я подобрался к гаду почти вплотную, он так и не додумался выбраться из своего укрытия и, находясь на линии моего огня, все пытался спрятаться за груду ржавого железа.

К слову о ржавом железе. В **C-12** вы увидите все возможные виды ржавого железа: капитально проржавевшее, оплавившееся, простреленное, со следами облезшей краски, заросшее инопланетной плесенью и т.д. Это я все к тому, что движок MediEvil оказался на редкость мощным. Его хватило для создания одного из самых зрелищных экшенов для PlayStation вообще. К графике игры у меня вообще практически нет претензий (ну если не считать до невозможности убогие тени): все выполнено очень красиво и четко, все работает на создание мрачной атмосферы безысходного будущего. Дизайнеры отрисовали кучу клевых текстур, а программисты создали очень вменяемые эффекты цветного освещения. Очень впечатлил меня режим импланта, дающий полный трехмерный обзор и особый эффект чуть размытого изображения, как в лучших традициях киношных фантастических фильмов. Здорово, что все работает практически без глюков и тормозов. Мне понравилась камера: ее ракурсы почти всегда оптимальны, интересно варьируются (эффект удаления), она сама центруется, так что ситуаций борьбы с невидимым противником не возникает.

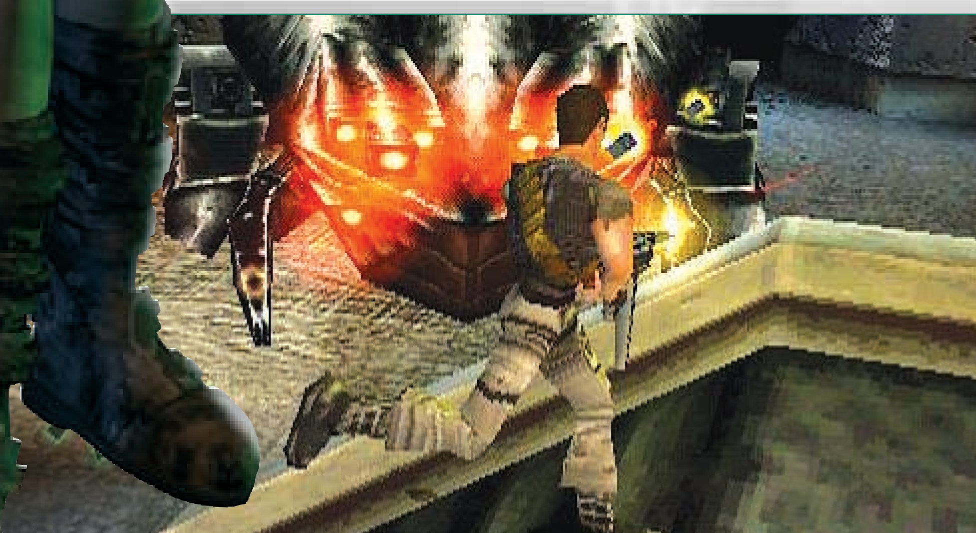


**К слову о ржавом железе. В C-12 вы увидите все возможные виды ржавого железа: капитально проржавевшее, оплавившееся, простреленное, со следами облезшей краски ...**

Вы, наверняка, не в курсе, что такое режим импланта? Имплант — это электронный глаз пришельцев, вращенный Вогану прямо в мозги. В результате лейтенант приобрел крутые экстрачеловеческие способности, разработчики — простор для фантазии, а мы — возможность эту фантазию оценить. Имплант запускается R1 и служит для выхода в sniper mode, а также для передачи ценной информации об окружающей среде, о монстрах, об их характеристиках, о расстоянии до предметов и пр. Очень полезная штука: вот, к примеру, не знаешь ты, куда идти, куда податься. Врубаешь имплант, смотришь по сторонам. Так, о том ящике информации нет, об этих руинах информации нет, а вот это что за темное пятно? Ага, дисплей выдает: «проход, расстояние 25 метров». То что нам надо. Имплант также используется для ведения переговоров с командованием Сопротивления. Так они и вещают: прямо в мозги бедному добровольцу Вогану.

Вещают на удивление приятным, членораздельным, вменяемым русским языком. Дубляж, сделанный той же командой актеров, которая работала над MediEvil, безупречен. Все тексты прочитаны с настоящими драматическими интонациями, прекрасно отражающими психологическое состояние героев. Подборка голосов для каждой роли также безукоризненно соответствует игровым типажам, так что, услышав первые слова, сразу становится ясно, кто с тобой беседует. Естественно, все это замечательно сказывается на атмосферности игры и вообще на производимом ею впечатлении (хочется просто забыть об убогих звуковых эффектах). Короче говоря, плюсы полноценной русификации более чем очевидны. Опять-таки глубоко проникаешься чувством признательности Softclub-у и актерам, которые внесли поистине огромный вклад в дело развития отечественной индустрии видеоигр. Родина вас не забудет, а уж все русскоговорящие обладатели PlayStation и подавно.

В заключение остается только сказать о том, что у меня осталось двоякое впечатлении от **C-12**. Все, конечно, круто, но пирог от SCE Studios Cambridge явно плохо пропечен — тесто еще сыровато. Что-нибудь исправлять уже поздно, игра выпущена. Главная здесь не то, что в игре увлекательный, но однообразный геймплей, и не то, что графика красива, а управление удобно, главное — историческая ценность **C-12**, которая стала второй официально локализованной игрой для PlayStation в нашей стране. Такие вот дела.



**Sony cambridge Studios удалось смоделировать постапокалиптический мир почище Neversoft'овского Apocalypse.**



Приключение Пришельца
Нет ничего обычного на этой планете!
Более 30 видов персонажей!
Смешные битвы без какого-либо насилия.
Разнообразие оружия: лазер, бумеранг, гранаты, супер - лазер, экзотические фрукты.
Симбиоз 3D аркады и квеста.
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000
Pentium 166MHz
32 MB RAM
Жесткий диск: 250Mb
CD-ROM 4-x
Графическая карта Direct X tm
Звуковая карта
Мышь и клавиатура.
dinamic MULTIMEDIA
Eclipse Software
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-2790



Олег КОРОВИН

# ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2

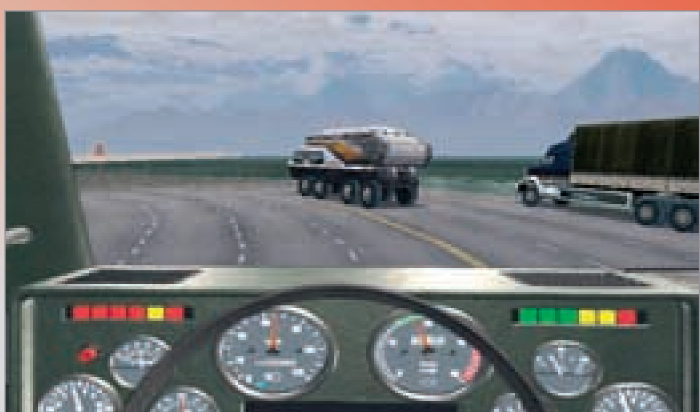
**Эту игру должны были сделать в России! Даже, наверное, не так. Ее могли сделать только в России. И не надо упрекать меня в буйном патриотизме. Дело совсем не в нем. По сути, в игре от SoftLab-NSK присутствуют два аспекта, из-за которых Дальнобойщики 2 и превращаются в столь неординарный проект: это свобода сама по себе и дух свободы как нечто такое, что трудно объяснить словами, но очень легко почувствовать.**

Начнем с собственно свободы, то есть концепции. Странно. В высшей степени странно, что эта идея не пришла никому в голову раньше. Рынок завален огромным количеством симуляторов, хороших и разных, плохих и одинаковых. И вроде созданы уже имитаторы всего, что только можно имитировать: гоночных автомобилей, самолетов, вертолетов, подводных лодок, танков, даже поездов. А как же большегрузные стальные чудовища? Как можно было о них забыть? Есть, конечно, гонки на грузовиках, но мы-то говорим о большем — о симуляторе жизни водителя-дальнобойщика. Так что фраза на коробке с игрой о том, что «**Дальнобойщики 2** — первый в мире симулятор жизни профессионального водителя большегрузных машин», абсолютно верна. Потому как даже первая часть игры была в гораздо большей степени гоночным симулятором, чем билетом в непростую, но все же притягательную жизнь короля дороги. Так что нам остается только удивляться, почему эта, казалось бы, лежавшая на поверхности идея не привлекала никого раньше, и радоваться тому, что именно из-под пера отечественных разработчиков вышел этот продукт.

Тем более, что есть еще второй аспект, о котором я упомянул выше. Это не само воплощение свободы, а ее ощущение — непередаваемая атмосфера, которая в Дальнобойщиках, наверное, даже ценнее, чем объективные достоинства продукта. А все то, что апеллирует к душе и чувствам, традиционно было полем деятельности для российских художников (в самом широком смысле слова). Только наши разработчики могли понять, почувствовать романтику уходящей к горизонту однообразно серой дороги, опаляемой лу-

**ДОСЬЕ**

**Платформа**: PC **Жанр**: симулятор
**Издатель**: 1С **Разработчик**: SoftLab–NSK
**Требования к компьютеру**: P2 300, 64 Mb RAM, 4Mb video card
**Интернет**: http://www.1c.ru



| rating | | |
|---|---|---|
| Олег Коровин | 8 | Достоинств в игре много. Но играть заставляет непередаваемая атмосфера. |
| Сергей Амирджанов | 8 | На несколько порядков более грандиозный проект, чем первая часть, Дальнобойщики 2 при этом смогли поднять и планку игрового процесса. |
| Дмитрий Эстрин | 8 | Как "симулятор образа жизни дальнобойщика" игра практически идеальна. На условности можно не обращать внимание ... |
| Максим Заяц | 8 | Оригинальный, красивый и чрезвычайно увлекательный "симулятор жизни дальнобойщика". |

32 средний балл 8,0

чами заходящего солнца. Только они могли и игрока затем заставить почувствовать все это и садиться за компьютер не для того, чтобы заработать еще немного денег, не для того, чтобы доказать, что он лучший, но просто ради рева мотора, ветра в лобовое стекло и радостной морды полицейского, штрафующего водителя за превышение скорости. Поехали!

знаю, но мне все равно нравится. Скорее всего, дело в цвете неба. Ночью выехал на приличное шоссе. Скоростная езда при свете фар? Почему нет. Поселок показался под утро. Расстался с грузом, пересчитал деньги. Нормально. Ну что, оставаться? А, черт с ним! Посмотрим, как здесь отнесутся к появлению нового «водилы». Берусь за дело всерьез.



**Ночные перегоны по узким и мокрым от дождя дорогам чреваты мелкими неприятностями.**

На дороге стоял какой-то человек. Попросил подвезти его до аэропорта. Рот не закрывал всю дорогу. Говорил что-то о здешних краях, о том, что возможностей много для водителя, вроде меня. Я его почти не слушал. Не знаю, наверное, просто человеку, который ничего не ищет и потому ничего не находит, не до случайных попутчиков. А впрочем... Хорошо говорит этот парень. Вот только лицо у него какое-то не слишком радостное. Вроде моего. А может хватит? Будь на моем месте кто-нибудь другой, решил бы, что это судьба, что человека я встретил не случайно. Плевать на судьбу. Но попробовать-то, наверное, можно. Попрощался со своим попутчиком, тот пожелал мне удачи. А я вдруг почувствовал почти благодарность к нему.

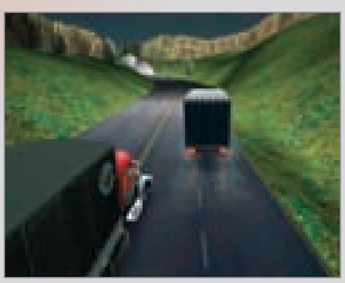
Доехал до ближайшего поселка. Да, тот парень был прав, работы много. Наугад выбираю заказчика — пусть

Для начала логично заработать немного денег. Приезжаем в любой населенный пункт, берем заказ на извоз груза и вперед. Размер вознаграждения зависит от дальности пути, ценности и хрупкости груза, а также от того, как скоро вы доберетесь до пункта назначения. Формально есть временной лимит, в который нужно уложиться. Но проблема не в нем. Просто не мы одни выполняем заказ. Есть еще куча водителей, желающих попытать счастье. Соответственно, кто раньше приедет на склад, где ожидается груз, тот получит больший куш.

Но в погоне за деньгами всегда придется делать выбор между сиюминутной выгодой... и сиюминутным штрафом. Полицейских вокруг откровенно много. Что, вообще говоря, просто хамство. Это ж надо! Расставили ограничители скорости, нарисовали черточки на дороге, которые еще называются разметкой и

**Ночью выехал на приличное шоссе. Скоростная езда при свете фар? Почему нет. Поселок показался под утро. Расстался с грузом, пересчитал деньги. Нормально. Ну что, оставаться? А, черт с ним! Посмотрим, как здесь отнесутся к появлению нового «водилы». Берусь за дело всерьез.**

только место на карте покажет, а я уж доеду. Что за груз? Какая разница. Поехали. Светофор. У меня вырвался нервный смешок. Я уже успел забыть о них после двух суток езды по загородным «хай-вэям». Прошло немного времени, и лесной пейзаж сменился каменистым ущельем. Не люблю. Приходится ехать медленнее привычных 70 километров. Вечер. Сколько таких я уже видел? Не






Если первым добраться до места назначения, то в качестве бонуса можно получить лицензию на найм нового водителя.



которые где-то можно пересекать, а где-то нет. Я уж не говорю о светофорах. Это ведь издевательство над русским человеком. Представьте себе ситуацию: ночь, пустынная дорога, скорость 100 км/ч. Вдруг впереди вырисовываются перекресток, патрульная машина и светофор. Нормальная реакция — плевать на все и ехать дальше. Есть еще вариант: попытаться затормозить, но грузовик не может сбросить скорость с сотни до нуля за оставшиеся 150 метров. Итог — штраф в $850! Можно, конечно, игнорировать требование полицейского остановиться, но тогда он начнет стрелять. Может даже вертолет вызвать. Лучше с этими ребятами дружить.

Иногда, правда, полицейские ведут себя... странно. Помню, на какой-то сложной развязке я запутался с указателями и оказался на встречной полосе. А дело было на скоростной магистрали — правая и левая стороны дороги разделены не разметкой, а ограждением. Я километра два ехал по встречной, причем справа, не отставая, ехала патрульная машина. На меня ноль эмоций. Ни штрафа, ни даже возмущения в мой адрес.

На дорогах встречаются и братки. С этими вообще просто. Требуют остановиться: подчиняетесь — несете «определенный» материальный ущерб, нет — начинается стрельба. Пусть у вас и нет пушки, зато есть железная махина. Мне лично иногда очень весело смотреть, как черный мафиозный джип пытается преградить мне путь — покойся в кювете с миром.



**Когда денег много, настает пора нанимать на работу других водителей. Так создается собственная фирма. Сначала покупаете грузовик, потому ищете человека, желающего поработать.**

Когда нам, преодолев все вышеуказанные трудности, удастся заработать немного зеленого счастья, можно улучшить условия своего существования на колесах. Во-первых, купить новый грузовик. На выбор: ЗИЛ, КАМАЗ, DAF, Mercedes, Kenworth, Volvo, Renault. Не плохо? На ремонтных станциях можно поставить всякие примочки: форсированный двигатель, АБС, антирадар (узнаю отечественный стиль), колеса для гонок или езды по болотам и т.д. Разумеется, за всем этим великолепием нужно следить и содержать его в рабочем состоянии, так что встречаться с деревьями, столбами и канавами — не рекомендуется, пихать чужие грузовики — можно, но не кузовом, чтобы не повредить груз, расшвыривать в стороны легковушки — всячески приветствуется, только надо убедиться, что нет ментов поблизости. Да, а еще не забывайте иногда заправляться. Если все вышеперечисленное учли, то можно в награду за труды отцепить прицеп и отправиться на специально созданную трассу поучаствовать в гонках. Там можно забыть о правилах, полиции, раздолбать свой грузовик к чертям, заработать кучу денег и счастливым отправиться на покой.

Хотя нет, еще рано. Когда денег много, настает пора нанимать на работу других водителей. Так создается собственная фирма. Сначала покупаете грузовик, потому ищете человека, желающего поработать. С этого дня ваша доля в общем объеме перевозок выросла. Будете контролировать большую часть грузопотока — победите в игре.

От графики впечатления остаются неоднозначные. Машины сделаны нормально: хром блестит, из труб валит дым, прицеп качается на неровностях. А вот окружающая действительность выглядит весьма условно. Особенно, как всегда, пострадали деревья. В то же время есть ряд очень приятных моментов. Во-первых, листья, кружащиеся в воздухе. При всей нехитрости этого эффекта, выглядит очень приятно и, главное, добавляет реалистичности. Красиво происходит смена дня и ночи. А отражающееся в воде небо — просто изумительно.



Все что касается физики — на высшем уровне. Грузовик — это действительно тяжелая, трудно управляемая на больших скоростях машина. Очень сильно зависит ее поведение от того, насколько тяжелый груз везем. Разумеется, различным будет поведение и в зависимости от типа дорожного покрытия.

Нарекания, пожалуй, может вызвать тот факт, что в целом все достаточно однообразно. Возим грузы, получаем деньги, меняем грузовик, и все повторяется. К тому же, дорога иногда может занять минут 30-40 реального времени. Это, конечно, дело вкуса. Кто-то просто не почувствует той романтики, о которой я говорил. Но для сомневающихся скажу, что все саундтреки к игре писал не кто-нибудь, а «Ария» — великая и ужасная. Так что я лично сильно сомневаюсь, что многие под такую музыку умудрятся скучать в дороге.

«**Дальнобойщики 2**» получились именно такими, какими мы их и ждали. Кто-то останется недоволен концепцией в целом. Но таких будет меньшинство. Любовь к свободе у нас в крови. А ведь всегда так приятно, когда твою любовь понимают.

# ОПЕРАЦИЯ «ПЛАСТИЛИН»

Максим Заяц

**В жанре квестов лишь один проект до сих пор оставался неповторимым и оригинальным. Дебютной работой тогда еще молодой спилдберговской команды DreamWorks Interactive стала игра под названием Neverhood, на создание которого ушло более трех тонн (!) пластилина.**

Оригинальная идея, до того времени находившая применение разве что в мультфильмах, великолепный юмор и крайне удачная работа самих художников-скульпторов — все это снискало Neverhood неувядающую славу и заложило основу успеха и процветания новой команды разработчиков. И самое удивительное заключается в том, что эта вершина долгое время так и оставалась непокоренной другими студиями — признавая успех и гениальность идеи, решительно все пасовали перед масштабами предстоящей работы. А зря... Но рано или поздно смельчак все-таки должен был объявиться, и вдвойне приятно, что им стала российская компания «1С», которая до недавнего времени чаще всего выступала в роли издателя («Князь», понятное дело, не в счет). Новый игровой проект получил название «**Операция «Пластилин»**».



**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: квест
Издатель: 1С Разработчик: 1С
Требование к компьютеру: Pentium 133, 16 Мб RAM
Интернет: http://www.1c.ru/

Представьте себе такую картину: шеф галактической разведки играет в бильярд, да не чем-нибудь, а настоящим золотым битком. И вот в результате глобального космического катаклизма — вернее, из-за шального метеорита, угодившего в корабль шефа, — биток слетает с игрового стола и попадает в мусорную трубу, а оттуда — на поверхность негостеприимной планеты, мимо которой как раз пролетал корабль. Все могло быть и хуже — шар мог просто затеряться в бескрайних просторах Вселенной — а тут все еще оставался шанс его найти. После недолгих раздумий шеф вызвал ветерана многих секретных операций и войн и поручил ему выполнить это задание государственной важности, и если нужно сложить при выполнении жизнь... можно даже не только свою.



Это, собственно, сюжет. Обычно создатели мультфильмов стараются, чтобы их детище могло угодить всем — детям понравится сюжет и герои, взрослые найдут для себя пару шуток, детям решительно непонятных. «**Операция «Пластилин»**» — квест исключительно детский. Сразу оговорюсь — «детский» в данном случае отнюдь не значит «плохой», просто очень простой, извиняюсь за невольный каламбур. В роли пластилинового космического суперагента мы будем путешествовать по пластилиновой планете, решая пластилиновые загадки-головоломки на всех тридцати игровых экранах. Предметы, которых на каждом экране не так уж и много, можно комбинировать и всячески преображать; головоломки, несмотря на свою простоту, безукоризненно логичны — но в результате на прохождение игры уйдет максимум несколько часов. Нелинейность? Есть такая, но выражается она лишь в порядке прохождения игровых экранов. Недостатки игрового процесса? Практически отсутствуют — все выверено до мелочей. Графика? Пожалуй, не хуже, чем в Neverhood, — даже в чем-то лучше, потому что в игре время от времени появляются вполне живые объекты, весьма органично вписанные в пластилиновый мир. Анимация вообще великолепна — никаких дерганий, рывков, все плавно и естественно, как в очень хорошем мультфильме. Музыка? Держится на уровне, хотя до шедевра все же не дотягивает. Replay Ability? Увы, ноль... Второй раз проходить эту игру вы будете только в том случае, если захотите показать ее кому-то из знакомых. И те, скорее всего, скажут то же самое: «Хорошо. Но мало. Мало. Но хорошо». Было бы лучше, если бы вместо трехсот с лишним мегабайт демок на первом диске было бы больше самой игры. Увы, поторопились — недолепили. Ждем вторую часть. Ждем с нетерпением.

**rating**

| | | |
|---|---|---|
| Максим Заяц | 8 | Красивый, оригинальный и очень короткий квест для детей. |
| Сергей Амирджанов | 7 | Типичная детская игра, веселая, симпатичная и простая до безумия. Как по форме, так и по содержанию. |
| Дмитрий Эстрин | 7 | Эдакий детский Nevrhood. Естественно, технологически усовершенствованный и, на мой скромный взгляд, более интересный. |
| Борис Романов | 8 | Пластилиновые квесты от 1С красивы и иригинальны. Это позволяет простить им все недостатки. |

**30**
средний балл
**7,5**



# DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

«— О, Владыка! В этом ящичке находится плод моей сорокалетней работы.
— За сорок лет ты мог бы сделать ящичек и побольше...»
***Почти точная фраза из старого кинофильма***

Максим Заяц

**Прописная истина гласит, что после появления на свет игры, в должной мере оригинальной и подпадающей под определение «хит», следом обычно тянется уныло-серая череда клонов. Менее плодовитые в плане фантазии разработчики бьют себя в грудь и клянутся, что именно эта идея бродила у них в голове последний десяток лет — просто недосуг было реализовать, но уж теперь... И нет ничего удивительного в том, что копии порой бывают ничуть не хуже оригинала — ведь у идущих по проторенному пути всегда есть время подумать и даже провести некую «работу над ошибками».**



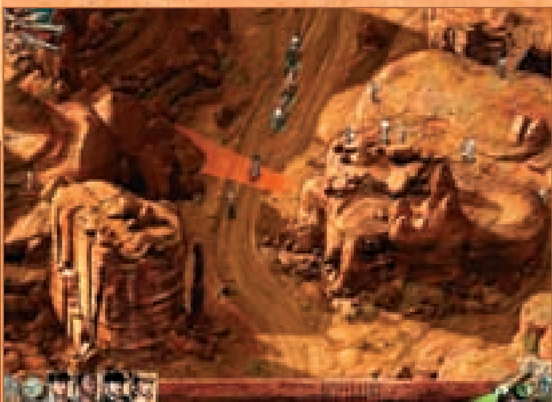
С момента появления на свет оригинального Commandos прошло уже около трех лет. Игра была в должной мере хитовой и оригинальной для появления десятка клонов, но на этот раз вечное правило не сработало. Все восторгались Beyond the Call of Duty, все ждали Commandos 2, но никто не торопился откусить свой кусок от пирога, рецепт которого был придуман испанцами из Pyro Studios. Помимо Hidden & Dangerous, которую лишь с очень большой натяжкой можно было назвать «Commandos в 3D», до недавнего времени на свет так и не появилось ничего хотя бы отдаленно похожего на «похождения великолепной шестерки». Не желающие играть на чужом поле и подавленные объемом предстоящих работ разработчики явно не торопились идти по проторенному пути, и лишь сейчас, почти три года спустя, команда Spellbound решилась открыть счет. Проект, получивший название **Desperados: Wanted Dead or Alive**, оказался в должной мере оригинальным и в чем-то ухитрился даже обойти своего предшественника — в наличии связного сюжета, например.

История **Desperados** довольно-таки обыденна — для Дикого Запада, я имею ввиду. Место действия: Эль Пасо, Нью Мехико. Виновник

| | | |
|---|---|---|
| Максим Заяц | 8 | Commandos в условиях Дикого Запада, несколько упрощенной графики и доведенного до совершенства геймплея. |
| Сергей Амирджанов | 8 | Новый "Commandos на диком западе" ничуть не лучше, чем игра Pyro двухлетней давности. Сюжетные навороты милы, но дела не меняют. |
| Дмитрий Эстрин | 8 | Идейный близнец Commandos с некоторыми весьма интересными новациями. Для соскучившихся по творчеству Pyro Studios. |
| Борис Романов | 8 | Игру можно отнести к разряду «Fotal conversion». Новая графика, герои, миссии, сюжет. а игра старая. |

**32**
средний балл
**8,0**

торжества: железнодорожная компания Twinnings & Co, поезда которой в последнее время начали грабить с устрашающей периодичностью. Главное действующее лицо: знаменитый авантюрист и искатель приключений по имени Джон Купер. Именно ему представители компании предложили награду в $15,000 для того чтобы раз и навсегда покончить с шайкой грабителей. В мире, где еще не была придумана полиция, а в роли судьи чаще всего выступал шестизарядный револьвер, одиночке было бы не под силу выполнить подобную задачу. Куперу удалось собрать в команду своих старых друзей — непримиримого эксперта-подрывника Сэма Уильямса, самоуверенного доктора-шарлатана Маккоя, очаровательную картежницу Кейт О`Хара... Говорят,



И это они называют засадой...

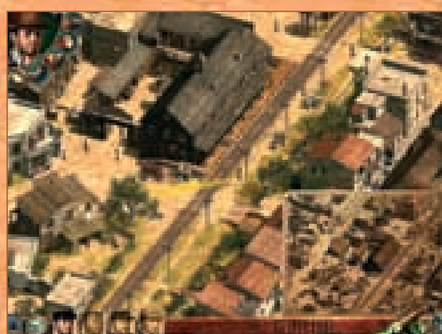
менениями в ту или иную сторону. В лучшую — в плане самого игрового процесса, доведенного до совершенства и отшлифованного до зеркального блеска. Множество мелких дополнений — таких, например, как четко определенная зона действия музыкальных часов, позволяющая отвлекать только одного выбранного противника; наличие у врагов слуха, сделавшее невозможным бодрый наскок с разбега сзади; возможность записывать несколько действий нашего персонажа и затем воспроизводить их без барабанной дроби по клавиатуре; наконец, три различных подсветки сектора обзора: зеленый — враг спокоен, желтый — насторожился, красный — заметил нас. У игры имеется отличный, в меру интригующий сюжет, красивые межмиссионные ролики, великолепная музыка и озвучка... К изменениям в худшую сторону можно, увы, отнести графику. Нет-нет, если бы не существовало Commandos, она однозначно получила бы оценку «великолепно». Но глаз, окончательно избалованный шедеврами художников Pyro Studios, замечает однообразность ландшафта, довольно безыскусные модели зданий и минимум деталей в их оформлении. Ну нет в **Desperados** той самой реалистичности, которая заставляла недоуменно осматривать скалы возле радарной установки и гадать, не фотография ли это. Как нет и multi-player-режима... Казалось бы, за прошедшее время можно было в деталях продумать и наконец-то реализовать так и не удавшуюся Pyro Studios идею cooperative-режима. Но зачем ломать голову? Не за горами выход Commandos 2 — посмотрим, научимся и все сделаем.

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: real-time strategy + tactic
Издатель: Infogrames Разработчик: Spellbound
Требование к компьютеру: Pentium 233, 64 Мб RAM
Интернет: http://www.desperados-game.com/

хороший человек — не профессия, и поодиночке каждый из них смог бы добиться немного, но вместе они — отряд, с которым приходится считаться врагам. Их первой победой стала поимка Санчеса — главаря банды, замешанной в историю с ограблениями поездов. Именно от него Купер узнал о существовании таинственного незнакомца по имени Эль Диабло, которому удалось собрать целую армию бродяг и авантюристов всех мастей, раз за разом успешно избавляющую Twinnings & Co от увесистых мешков с золотом, перевозимых в почтовом вагоне. Купер почти преуспел в своих попытках найти Эль Диабло, но тот ухитрился опередить своего противника. В результате наш главный герой обвинен в убийстве и вынужден скрываться от закона. Отныне поимка Эль Диабло стала для него не только делом чести, но и единственным шансом доказать свою невиновность...

Опять-таки по традиции любой клон полагается сравнивать с оригиналом, искать сходства и различия, сильные и слабые стороны. Но в случае с **Desperados** это едва ли имеет смысл, поскольку игра практически ничем не отличается от своего знаменитого предшественника. Купер умеет ударом кулака оглушать противника, работает охотничьим ножом, отвлекает внимание противников с помощью музыкальных часов и может перетаскивать трупы и просто бесчувственные тела. Вам это ничего не напоминает? И неважно, что ездит он на лошади, а не на грузовике, а в качестве врагов выступают не солдаты Вермахта, а завсегдатаи салунов и богатые плантаторы. Игра не подражает — она попросту копирует оригинал с небольшими из-



Старый добрый Commandos: железная дорога, вокзал... разве что вместо фрицев разгуливают ковбои.

**Desperados** фактически обречена носить клеймо «Commandos на Диком Западе» до конца своих дней. Но это отнюдь не делает ее хуже, не так ли? Согласитесь, в преддверии выхода Commandos 2 никто не отказался бы даже от еще одного дополнительного набора миссий к первой части игры. Что уж говорить о почти самостоятельном и почти доведенном до совершенства проекте. **Desperados** захватывает и увлекает ничуть не хуже своего знаменитого предшественника, в ней есть масса полезных нововведений и усовершенствований и, что немаловажно, целых 25 миссий. Чего же мы ждем? Седлаем коня, заталкиваем патроны в барабан револьвера — и галопом вперед, к небольшому городишке под названием Эль Пасо. По слухам, в местных заведениях имеется непревзойденный виски...



# КОСМИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ: ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ

Алексей Усачёв

**Рынок — дело тонкое. Завоевать общее доверие на нем — и можно считать, что успех достигнут. Естественно, каждый завоевывает доверие по-своему. Компания «Руссобит-М» выбрала свой путь к достижению этой славной цели, и, надо сказать, путь весьма удачный. Показательный пример — продукт, о котором пойдет речь далее. Dinamic Multimedia сделала игру, «Руссобит-М» локализовала и выпустила ее в России, а мы в результате получили «Космические Войны».**

Конечно, как не сложно понять, сюжет игры тесно связан с войнами на бескрайних космических просторах. Причины войн чрезвычайно оригинальны, и нормальному человеку вряд ли будут понятны. Космос, как известно, — штука большая. Но, несмотря на это, его решили завоевать сразу четыре расы. Очевидно очень жадные.



В целом, игра получилась оригинальной не только по этой причине. Дело отнюдь не в одном сюжете. Как ты, дорогой мой читатель, уже заметил, «Космические Войны» — это стратегия в реальном времени. Ага… Сразу StarCraft приходит на ум, угадал? Ну, можно сказать, что Dinamic Multimedia почерпнуло что-то из детища Blizzard, но, скажу прямо — на этом разработчики не остановились. Правильно, ведь если бы они сделали очередной StarCraft, их бы помели веником с прилавков магазинов, а точнее, даже не дали бы им на эти самые прилавки попросту попасть. Так вот, что же тогда сделали Dinamic, что так привлекло компанию Руссобит-М? Все очень просто. Игровой процесс представляет собой грызню между расами в стратегической ипостаси. Да такую, что противоборствующим сторонам одной планеты не хватает, и они в панике пытаются охватить все, что и за ее пределами, а значит Вселенную. Судя по всему, делили Вселенную долго, и, в конце концов, осталось только четыре расы. О них и поговорим.



Первыми, из четырех соседей стала империя «Кракеде». Эдакие головорезы. Милитаристская империя, у правителя которой, судя по всему, кроме слова «война» в голове не укладывается больше ничего. Железная логика и не менее железное оружие превратила жителей империи в жестоких душегубов, идеи которых имеют самую узкую и самую агрессивную направленность: убить всех.

Второй стала империя «Кориант». Вот эти уже погуманнее, хоть и религиозны до фанатизма. У них есть лишь вера в богов и в правое дело дипломатии. Кстати, вполне разумно. Несмотря, правда, на всю свою религиозность, раса абсолютно не предрасположена к какому-либо виду торговли.

Третьей империей, вступившей ни кровавый путь завоевания вселенной, стала империя «Селиане». Забегая вперед, скажу — торгаши, однако. Они пошли по пути развития экономики, в чем и преуспели больше всех. Они прочно удерживают свои позиции в галактике, но их слабость в том, что они имеют очень слабую армию.

И, наконец, четвертыми агрессорами стала могучая «Кибернийская» империя. «Тупые железяки», одним

**ДОСЬЕ**

**Платформа**: PC **Жанр**: Космическая RTS
**Издатель**: Руссобит-М **Разработчик**: Dinamic
**Интернет**: http://www.russobit-m.ru
**Требования к компьютеру**: Pentium 166MMX (рекомендуется 200), 64MB Ram.

**rating**

| | | |
|---|---|---|
| Алексей Усачев | 7 | С каждым последующим разом Dinamic показывает, что она имеет право а существование, как талантливая команда разработчиков. |
| Сергей Амирджанов | 6 | Симпатичная космическая стратегия, несколько вторичная и однообразная. |
| Дмитрий Эстрин | 7 | Отнюдь не самый плохой образец классического жанра. Плюс масса оригинальных наворотов. |
| Борис Романов | 6 | Несмотря на оригинальность идеи, надолго игра все же не увлекает. |

**26**
средний балл
**6,5**



словом. Ничего не умеют кроме как целенаправленно выполнять свою поставленную задачу: повергнуть всех и вся и все-все-все. IQ примерно колеблется на уровне позы низкого поклона.

Вот довольно подробная характеристика каждой из рас, за которые придется вам играть. Как вы уже заметили, у каждой расы есть недостатки и «достатки». Однако никто вам не мешает развивать собственную расу, за которую в данный момент и играете. Как видите, предположения о том, что «**Космические Войны: Последний рубеж**» не потянут после того, как вышел StarCraft потихонечку рассеиваются. И на этом мы еще не останавливаемся. Дело в том, что разработчики немного схитрили и сделали не совсем классический RTS. Дело в том, что большое значение в игре будут иметь дипломатия и торговля. Да еще как. В игре существует два режима. Так сказать, классический — земной. То есть, когда все происходит непосредственно на планете, к чему мы давно уже привыкли. И второй режим — в космосе. Как? Просто. Если кто ещё помнит, была такая игра давно — Master of Orion 2. Вот, кстати, самый наглядный пример второго режима в игре «**Космические Войны**». То есть, можно также воевать в космосе, перевозить грузы с планеты на планету, колонизировать те же планеты, развивать экономику и налаживать контакты. Что, уже сейчас слюнки текут? Более того, вообразите себе, что в игре можно заключать с соседями альянсы. В большинстве случаев они сами к вам приходят, да еще и денег платят за то, чтобы вы вместе жили мирно, но... Можно быть нечестным человеком...

Ну, естественно, коли уж мы заговорили о торговле и дипломатии в стратегической игре, нетрудно понять, что игра не самая простая. Поэтому Dinamic решила сделать тренировочные миссии, которые будут шаг за шагом образовывать вас. После того, как вы обучитесь военному ремеслу и познаете почти всю его красу, вы станете майором. А вот уже после этого и можно надеть бейджик со страшной надписью «колонизатор-завоеватель».



**Развитие баз в «Космических Войнах» ничем не отличается от аналогичного процесса в других RTS.**

Разнообразие военной техники будет греть вам душу. Не меньше порадует ваш зрительный орган разнообразие построек и всяческих приспособлений, с помощью которых вам предстоит поставить окончательную точку в «конфликте четырех». Естественно, и без различных ресурсов не обошлось в игре. Можно добывать ртуть, радон, рутений и прочие полезные ископаемые. Правда, достаточно поиграв в «**Космические Войны**», я пришел к мнению, что баланс в игре все-таки нарушен. Не могут здания строиться с такой скоростью, да и военная техника тоже имеет обыкновение строиться большее количество времени. Иногда просто можно пройти стадию минут за 7. Я понимаю, что в этом может и есть кое-что новое, но уж совсем перебарщивать не стоило. Это же стратегия, а не гонки на танках. Радует естественно то, что в игре несколько режимов игры. От простой, так сказать, кампании, до сложных определенных миссий, которые надо выполнить. Например, дается пять минут, огромная территория, несколько кучек футуристического вида танков, естественно бабки и способ их потратить. И понеслась...Первую минуту вроде все спокойно, но потом вдруг начинается такая кровавая баня, что сам Наполеон позавидовал бы. А суть заключается как раз в том, что бы эти пять минут суметь прожить и отстоять натиск противника. Весьма впечатляюще, скажу я вам. Или, допустим, можно стать охранником конвоя. Или, на худой конец, взять на себя роль защищать союзника. В общем, режимы и миссии легко способны украсить досуг бывалого игромана.

Что скажете теперь? Хотя, как ни крути, игрушка вполне отвечает стандартам. Графика вполне нормальная. Что называется, просто и со вкусом. Очень прикольно, допустим, посмотреть как боевые отряды стебаются над растительностью или над живностью, которая бегает среди этой растительности. А как приятно смотреть на летательные аппараты, которые плавно, в полном соответствии с гравитацией, разворачиваются и уничтожают противника. Красиво, ничего нельзя сказать. Даже маленькие взрывы, символизирующие уничтожение очередной боевой единицы вполне могут заслуживать внимания. Так же не смогу не выделить места нескольким словам о музыкальном оформлении. Я не знаю, где разработчики взяли композитора, который писал музыку для игры, но скажу прямо — ему надо отдельным диском выпускать все саундтреки от игры.

Итак, к чему мы пришли? Мы пришли к мысли о том, что очередной выбор «Руссобит-М» заслуживает нашего внимания и времени, которое придется потратить на прохождение за все четыре расы.

Олег Коровин



# STUNT GP

**Я потрясен. Нет, не подумайте ничего плохого. Дело совсем не в том, что Stunt GP — очень хорошая или очень плохая игра. Просто сегодня я чуть ли не впервые задумался о том, почему вообще игры нам кажутся интересными или нет — в самом общем виде. Я прекрасно понимаю, что должно быть такого в квесте, чтобы он был назван хорошим.**

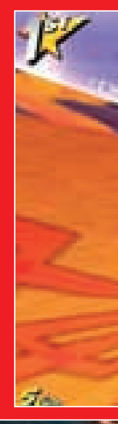
Ну, например. Была такая игрушка Re-Volt, которую я лично до сих пор очень люблю. Идея? Самая примитивная. Гонки на игрушечных автомобильчиках по неигрушечным трассам. Все. Но играть было интересно. Если вы такую игру не вспомните, я не сильно удивлюсь, потому что событием она не стала, скорее, осталась почти незамеченной. Между прочим, примерно на тот же период времени пришлось мое знакомство с первой информацией о **Stunt GP**. Об этом произведении вы, конечно, наслышаны гораздо больше: об игре мы не раз писали в журнале, да и не мы одни. Меня на волне любви к Re-Volt **Stunt GP** не мог не заинтересовать. Потому что помимо все тех же радиоуправляемых машинок нам обещали кучу трюков и безумные трассы. И все это в исполнении Team 17. Вроде нет повода не выпить. Но тот факт, что игра должна представлять собой «все то же самое и даже лучше», не значит на самом деле ничего. И в первую очередь это касается гонок, потому как уж там обещания всегда совершенно одинаковые.

И вот мы получаем готовый продукт. И просыпается в душе ностальгия, и тянутся руки к джойстику, и радость светится в глазах, глядящих на монитор. И все кажется здесь знакомым. Машинки мирно стоят на полках в блестящих коробочках в ожидании покупателя, готового отвалить за них чемодан-другой зеленых и шуршащих. Играет какая-то там веселая музычка, быстро пробегают перед глазами меню настроек, и незаметно для себя оказываемся на трассе. Проходит минута, другая, третья... и в голове появляется та самая мысль, о которой я говорил в начале статьи. И приходит потрясение оттого, что раньше ее не было.

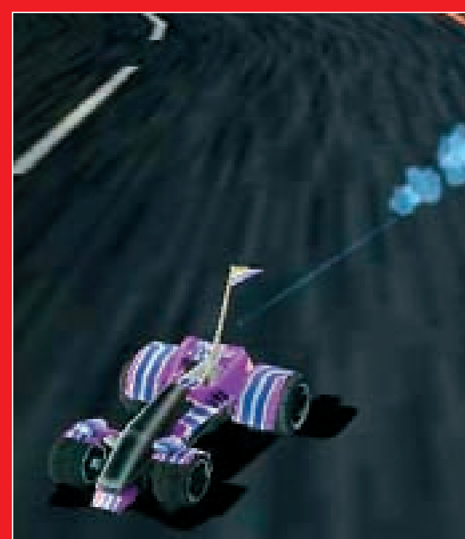
Что именно в игре не так? До сих пор не могу понять. По всем статьям выходит, что нам должно быть безумно радостно и весело. Но вместо того чтобы расплыться в стороны в гримасе счастья, лицо почему-то удивленно вытягивается. Нет ни одной очевидной причины, почему бы не чувствовать бешеного драйва и азарта. Но в действительности приходится побыстрее заканчивать гонку, чтобы взглянуть на следующую трассу в надежде,

**ДОСЬЕ**

**Платформа**: PC, DC, PS 2 **Жанр**: гонки **Издатель**: Eon Digital Entertainment **Разработчик**: Team 17 **Компьютер**: PII 200, 32 Mb RAM, Direct 3D Compatible Card (рек. PII 400, 64 Mb RAM) **Интернет**: http://stuntgp.team17.com







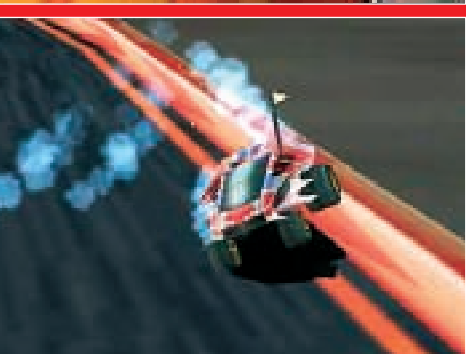
| | | |
|---|---|---|
| Олег Коровин | 6 | В теории – игра очень хороша. Но играть оказывается неинтересно. |
| Сергей Амирджанов | 7 | Пусть это и не революция в жанре аркадных гонок, как обещалось ранее, все равно игрушка получилась симпатичная. |
| Дмитрий Эстрин | 6 | Гонка, как гонка. Чего-то принципиально нового или сверхинтересного мне обнаружить не удалось. |
| Борис Романов | 7 | В меру красивая, в меру интересная аркадная гонка. |

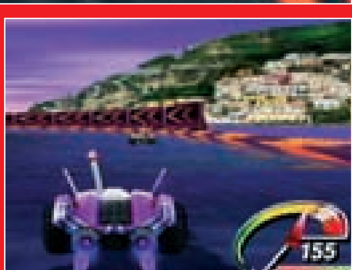
**26**
средний балл **6,5**

что хоть она, может быть, придаст вдохновения и заставит полюбить **Stunt GP**. И не получается. А после игры остается чувство странной опустошенности. И не потому, что понимаешь, что провел время за плохой игрой, — этого сказать нельзя. Скорее наоборот. Она неплохая, но впечатлений не оставляет практически никаких. Попробуем разобраться. Хотя, не исключено, что это задача для психотерапевта.

Мы играем в гонки. Гонки на радиоуправляемых автомобилях. И, по идее, безбашенные. В аркадном режиме мы просто носимся по кругу, обгоняем противников и попутно выполняем трюки в воздухе. Чем безумнее, тем лучше. По замыслу, акробатической части должна быть посвящена значительная часть игрового процесса и времени. На деле все оказывается прозаичнее. Кульбитов машины могут выделывать совсем немного, и выглядит это не слишком зрелищно. По сути, они нужны не столько для доставления удовольствия игроку, сколько для зарабатывания airomiles. Последние позволяют затем делать







upgrade'ы на машины. Но здесь разработчики зачем-то свели необходимость воздушного выпендрежа к возможному минимуму, так как счетчик airomiles тикает и сам по себе, хотя и медленнее, чем в случае добросовестного стремления покорить небо своим четвероколесным другом.

Правда, существует отдельный режим, где машина помещается в яму, словно попавшую в мир **Stunt GP** из Tony Hawk's Pro Skater, и задачей нам ставится заработать как можно большее количество очков за определенное время, летая в рампе и выделывая фигуры высшего пилотажа в воздухе. Стоит ли говорить, что это далеко не skateboard, так что подобное занятие очень быстро надоедает.

Есть еще режим чемпионата. Здесь интереснее. В принципе, конечно, самый обычный чемпионат, как и в любой другой гонке, но есть ряд небольших особенностей. Во-первых, на заработанные деньги можно улучшать машины. Не надо скепсиса, это действительно довольно необычно, если вспомнить, что машинки у нас игрушечные, а покупать к ним можно буквально все: двигатели, тормоза, подвески, батареи, шасси и т.д. В самой гонке, помимо обычных характеристик вашего средства передвижения, на победу существенное влияние будет оказывать тот фактор, что игрушки работают на батарейках. А те имеют отвратительную привычку садиться. Поэтому есть некий аналог пит-стопа, куда мы заезжаем для подзарядки. Но впечатление возникает такое, что этот элемент был введен игру под влиянием мыслей типа: «А чего бы еще такого нам туда запихнуть, чтобы не особо играть мешало и в то же время пополнило список «фишек». По-моему, это не очень уместно. Игра аркадная, ориентирована на скорость — зачем ей что-то от Grand Prix?

Самое благоприятное впечатление производят трассы. Как я и говорил, ради них хочется играть. Начну с того, что некоторые из них напоминают американские горки с обилием взлетов и падений, кучей трамплинов и виражей, преодолеваемых на манер гонок по вертикали. Не могут не радовать такие привычные, но оттого не менее красивые элементы, как прозрачные участки дороги, закручивающиеся туннели и т.д. Но, говоря о дизайне трасс, я имею в виду только само дорожное полотно. Потому что, кроме него, вокруг нет вообще ничего. В смысле, есть, конечно, но это не называется дизайном. Так, фоновая картинка и все. Жуть берет. Фактически уровень детализации сводится к наличию всевозможных неровностей и препятствий. Поэтому, кстати, за пределы трассы выехать нельзя — там пусто.

О графике сказать можно еще меньше. Негативных эмоций не вызывает, но, вообще-то, это вчерашний день. Машинки выглядят неплохо, примерно на уровне Re-Volt, который, правда, вышел бог знает когда. А спецэффекты практически никакие. Да их почти и нет. Пыль из-под колес, свет лампочек, огни турбодвигателей.

Как ни странно, наличествует довольно неплохая физическая модель. Не реалистичная, конечно, но все же она есть. Это значит, что для успешного завершения гонки на поворотах скорость придется снижать, а то можно вылететь даже за высокие ограждения, кувыркаясь воздухе, надо рассчитывать силы, чтобы приземлиться на колеса и т.д. Правда, столкновения с другими машинами почти никакого эффекта не оказывают, но это детали.

Как видно, недостатков довольно много. Но совершенно точно могу сказать, что не они не позволяют полюбить эту игру. Дело в чем-то еще. В первую очередь, почему-то не возникает азарта, борьбы за лидерство, желания уделать этих сволочей — совсем не в духе Team 17, на совести которых вся «червивая» эпопея. Нет чувства по-настоящему высоких скоростей, как, например, в Сафари



Биатлон. Но главное — нельзя сотворить что-нибудь эдакое. Трудно сказать, что именно. В Need For Speed, например, можно разогнаться до устрашающей скорости, буквально пролететь над живописными холмами, пронестись мимо водопада в лесу и разбиться в лепешку о внезапно вынырнувший из-за поворота камень и только после этого перевести дух. В Grand Prix 3 буквально потом обливаешься, когда до финиша остается два круга, а впереди, в двадцати метрах, едет какой-нибудь Шумахер, которого позарез необходимо обогнать, но если заденешь его болид, гонка на этом закончится для обоих. А в **Stunt GP** ничего подобного нет. Очень жаль. В итоге игра превращается лишь в экскурсию по тому, что там такого подарили создатели Worms.

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

# МЕРИДИАН-59.RU





**Поклонники онлайновых ролевых миров с уважением вспоминают такие громкие имена как The Realm (Sierra On-line) и Meridian 59 (3DO). Именно они были пионерами жанра онлайновых ролевых игр. В 1997-98 годах в период становления и выбора оптимальной модели фэнтезийных MORPG эти проекты боролись между собой и, главное, с амбициозным новичком Ultima Online (Origin) за сердца и кошельки первых онлайновых геймеров. Победила тогда, как известно, Ультима, ну а сегодня уже подошла ее очередь доказывать право на жизнь в соперничестве с новыми и технически более совершенными конкурентами — EverQuest, Asheron's Call и другими.**

## Почему Meridian 59 не обогнал Ultima Online?

Что ж, такой кругооборот игр — процесс совершенно естественный, и определенно он идет на пользу геймерам. Но, как всегда, бывают исключения! Случается, что недостаток рекламы, неверные финансовые схемы, завышенные аппаратные требования или ошибки менеджмента приводят к тому, что отличная, но не своевременно увидевшая свет игра не находит должного отклика у игроманов и проект под натиском конкурентов приходится закрывать. Хотя многие идеи, тонкости игрового процесса или технические решения аутсайдера не только не хуже, а лучше аналогичных аспектов победившей игры...

Увы, именно так и случилось с 59-ым Меридианом!

### Загрузка англоязычного клиента Meridian 59

Meri
http://www.mycgiserver.com/~BigKahuna/meri/m59ren.exe

Guaridans of Darkness
http://www.godus.de/download/download_index.htm



Чтобы лучше понять суть проблемы, давайте немного вспомним историю игры...

**M59** стал самой первой успешно реализованной многопользовательской онлайновой игрой в стиле фэнтези! Обратите внимание: в **M59** был вид от первого лица и объемные игровые ландшафты (как в **DOOM**), что скорее созвучно современным **EverQuest'у** и **Asheron's Call'y**, а не спрайтовому и плоскому **The Realm'у** или **Ультиме** с ее изометрией. Итак, это был первый онлайновый коммерческий проект такого рода в Интернете, и цены действительно впечатляли — игровое время стоило почти 30 долларов в месяц. Похоже, такая сумма оказалась не по карману многим, к тому же **Ультима** и **The Realm** демпинговали, благодаря чему спустя год M59 уценился до каких-то 15 долларов/месяц...

Однако что называется — «проехали» и весь успех достался Ультиме. И сегодня о **M59** не найти уже никакого упоминания на сайте **3DO** — они свернули его «...по причине слишком большой сложности маркетинга». Хорошая и востребованная игра умирала по воле своих хозяев, тогда как в Интернете можно было и клиента для нее, и кое-какие сведения для написания эмулятора центральных серверов **M59**.

Определенно, дело было за «умелыми руками» и острым желанием поиграть в **M59**...

Так и случилось, совсем умереть **M59** не дала народная любовь! И, тут вы наверняка будете смеяться, но это оказалась любовь... «германского народа арийской нации» или, говоря проще, немцев. По сей день многие тысячи германцев играют в **M59** на немецком языке и на своих серверах (смотри, например, **www.meridian-59.de**).

Нашим геймерам тоже хотелось играть в **M59**, но, как известно: «То, что немцу — хорошо, русскому — смерть!». Ибо мало русских геймеров может «юзать» игры с немецкоязычным интерфейсом (английский-то у нас куда более распространен). А «их» **Меридиан** говорил только по-немецки. Казалось, что в силу этого рокового стечения обстоятельств **M59** в России не появится...

Однако отечественные поклонники ролевых игр в стиле фэнтези решили, что **M59** должен появиться в Рунете и теперь каждый может лично попробовать «на зуб» проект **Meridian 59.RU**.

Но перед этим почитайте небольшое интервью с Андреем Захаровым, руководителем проекта **Meridian 59.RU** (**http://meridian.aq.com**), ведь русская версия игры уже имеет некоторые отличия от оригинала, а в будущем их станет еще больше...

## Meridian в России

**?** Чтобы написать эмулятор игрового сервера, необходимо кое-какая конфиденциальная информация или обширные исследования. Как ваша команда справилась с этой задачей? И, кстати, как она появилась?

**Андрей Захаров (АЗ)**: Наша команда возникла 3 года назад во времена игры на американских серверах. По счастливой случайности у



нас были налажены отношения с разработчиками серверного обеспечения, и они поделились с нами знаниями о протоколах общения клиент-сервер. Нами был разработан полный аналог оригинального сервера. После закрытия американских серверов **M59** фирма **Apha Quest** проспонсировала разработку нашего софта и аренду серверов для игры в Рунете.

**?** Понятно. Хоть вас поддерживает спонсор, но деньги никогда не бывают лишними. Давайте начистоту — сколько будет стоить игра на ваших серверах? Будете ли вы раздавать или продавать эмулятор M59?

**АЗ**: До выхода следующей версии сервера и переработанного клиента мы не планируем раздавать или продавать какое-либо программное обеспечение. Для пользователей из СНГ игра всегда останется бесплатной. А вот для пользователей из-за рубежа планируется ввести оплату за игру. И это не из-за стремления к выгоде, а лишь связано с тем, что в Интернете не оплачивается только российская часть трафика. Но и для иностранцев цены на игру предполагаются вполне приемлемые, на порядок ниже существовавших на американских серверах.

**?** Что по этому поводу думают в 3DO?

**АЗ**: С **3DO** контакт уже давно утерян, восстановить его не получается, и чтобы не попасть под лицензирование нами используется исключительно бесплатный оригинальный софт клиента с небольшими изменениями и разработанный нами серверный софт.

**?** Есть ли какие-то планов по доработке игры?

**АЗ**: А как же! В настоящее время мы сотрудничаем с разработчиками первоначального Меридиана (с теми, что были до его покупки **3DO**) по вопросам дополнения возможностей игры и борьбы с недостатками (типа **Player Killing**).**В** начале следующего года выйдет новая версия клиента с новым графическим движком, что позволит подогнать его по качеству графики к **EQ**. Кроме этого модифицировать, разумеется, мы будем очень многое, но пока об этом говорить рано...

**?** Проект уже довольно давно в Сети. Как народ принимает M59, есть ли жалобы на «тормоза»?

**АЗ**: Впервые сервер был запущен 4 сентября 2000 года. Сервер находится на **M9**. Спонси-

## Как определить, что ты «подсел» на Меридиан 59?

**Ответь на вопросы и если ты пару раз скажешь «да», то ты увлечен игрой, а если «да» прозвучит шесть и более раз, то диагноз ясен...**
**Ты — фанатеешь по М59!!**

1. Только что убил в комнате седьмого паука за день. Появилась ли у тебя мысль: «Но почему же мои навыки и умения не растут?»
2. Обратил внимание, что опять стал приветствовать коллег по работе точно также как персонаж из М59 — вскидывая руку и извиваясь всем телом?
3. Пристаешь к родителям с вопросом: «Когда Господь планирует следующий update? Мне пора избавиться от пары багов...»?
4. Каждый раз, заходя в церковь, пытаешься заставить священника научить себя новому заклинанию?
5. Снова жаловались соседи по даче, что ты натягиваешь мешковатые красные порты и, вооружившись громадным кухонным ножом, ковыряешься в земле, приговаривая — умри Муравей!?
6. До начальника никак не дойдет, что бумажные шарики, которыми ты его регулярно обстреливаешь, и есть настоящие Огненные Шары (Fireballs) огромной разрушительной мощи?
7. Охранники Пушкинского музея были вынуждены три раза выводить тебя на улицу, а ты рвался внутрь и кричал: «А где же жрица?! Прошлый раз она стояла у входа!..»
8. Часто говоришь любимой: «Не сегодня дорогая! Мне надо посетить встречу нашей гильдии!»?
9. В доме непрошеные гости. Ты заперся в ванной и каждые две минуты заглядываешь в щелку, приговаривая: «Ну когда же комната перезагрузится?!»

рует нас, как уже говорилось, **Alpha Quest** (**www.aq.com**). На сервере постоянно играет 30-50 человек. Ночью их количество доходит до 60-70 человек. Во время больших событий иногда собирается до 200 человек, но жалоб на «тормоза» пока не было. В настоящее время мы производим набор игроков на работающий сервер и готовимся открыть еще 2-3 после заполнения существующего.

**?** Раз вы так настойчиво возрождаете Меридиан 59, то разумно предположить, что он нравится вам куда больше Ультимы или EQ. Так ли это? И, если да, то в чем М59 рулит?

**АЗ**: В этой игре есть несколько моментов, из-за которых человек, начавший в нее играть, не может остановиться очень долгое время. Сначала кажется, что это недостатки, но в итоге оказывается, что вокруг этого завязана вся игра. Тот,



кто научился с этими недостатками «бороться», начинает чувствовать истинный смысл игры.

Во-первых, в **М59** очень большое наказание за смерть. При смерти персонаж теряет все. Все его вещи остаются на трупе, он теряет пункты здоровья и умений. Для новичков это кажется страшным, но затем, когда у человека появляется возможность атаковать людей, это работает как сдерживающий и направляющий фактор. Вся жизнь в **Меридиане** строится в основном вокруг войн человека с человеком, гильдии с гильдией или человека с сервером.

Во-вторых, это кажущаяся простота **М59**. На самом деле это не совсем так. Многие моменты игры неизвестны даже разработчикам! А случилось это из-за того, что основное понятие сервера **М59** — событие. Как они, эти события, взаимодействуют друг с другом одному богу известно...

В-третьих, в **М59** баланс магических школ построен вокруг защиты и атаки персонажа. Всего в



игре 6 магических школ и 150 спелов в них. Чтобы изучить некоторые из школ нужно потратить месяцы игры.

Но все же чтобы прочувствовать изюминку нужно попробовать поиграть неделю-две и убить своего первого человека!..

**?** Расскажите нам немного о поведении геймеров в M59.RU, о том, куда пойти новичкам, какие есть расы и классы...

**АЗ**: Рас у нас нет, есть «персональность» игрока. В начале игры он задает шесть характеристик, которые сохраняются на все время жизни персонажа. Дальнейшее развитие зависит от желаний игрока.

В **Меридиане** 4 территории. **Раза**, **Mainland**, **Brax** и **остров**. Раза — это первый город для вновь прибывших. Если из него выйти, то вернуться туда уже никогда не получится.

**Mainland** — основная земля. На ней расположены пять городов. Тос, Корнос, Марион, Джаспер и Барлок. Несмотря на свое неудачное положение Тос является столицей. В нем расположено правительство мира, арена и главная гостиница — «Фамс».

**Brax** — это город мертвых и место нахождения гильдии некромансеров.

**Остров** — там находится город Кокатан и храм магической школы Риидржа.

Основное место, где бывают игроки, в то время когда не убивают животных и друг друга — это центральный город Тос. Это так же является основным местом и для заключения торговых сделок и выяснения отношений.



**?** Как Game Master'а регулируют игру? Могут ли игроки сами что-то затеять в тайне от «богов»?

**АЗ**: Общественные события не нашем сервере имеют регулярный распорядок. Каждую пятницу проводится Френзи (кровавая ночь). Во время нее можно убивать других игроков без последствий и зазрения совести. Каждый месяц идет аукцион редких вещей. Иногда устраиваются охоты. По праздникам обычно бывает турнир с последующим пиршеством.

Прочие развлечения игроки придумывают и устраивают самостоятельно. К ним можно отвести маленькие турниры, охоту на **PK** (**Player Killer'ов**), войны между гильдиями.

**?** Очень интересно! Значит, устраиваете массовую резню... И много ли народа гибнет?

**АЗ**: Ну, вот скажем предпоследнее Френзи: как обычно все началось внезапно. На сервере в тот момент находилось всего 50 человек. При этом статистика была абсолютно удручающая — всего 450 смертей за час. Наиболее активные столкновения были в Тосе. Это вообще дело принципа — захватить Тос, и удерживать его наибольшее время. В этом деле наиболее преуспела **Queen**. Она продержалась около 10 минут до прихода гильдии **Dark Angels**. После этого сама отправилась в прогулку на тот свет...

Наибольшее число людей убила **Lady Dee** (около 90 человек). А в последнем Френзи можно сказать был небольшой рекорд — 1200 смертей! Думаю, люди еще не раскачались и через некоторое время за Френзи будет около 1500 убийств.

Если интересно посмотреть, как это выглядит, то милости прошу на наш сервер, очередное Френзи состоится как всегда пятницу вечером, в 20.00.

**?** Может, и заглянем, я-то уже зарегистрировался у вас. А вот много ли гильдий, сайтов и форумов связанных с вашим проектом возникло в Рунете?

**АЗ**: В Рунете форумов пока нет, основным местом переписки является доска объявлений сервера (**http://wb.aq.com**) и доски объявлений немецких серверов. Надеюсь что в скором времени ситуация изменится. В англоязычном Интернете существует огромное количество сайтов по **М59**. Наиболее интересные **www.gilcon. net/meridian** и **www.meridian59.com**

**СИ-ONLINE**

ЭКСПЕРТ: Blade **[RBG]** *(blade17@rambler.ru http://rbg.nm.ru)*



# SHOKWAVE СВОДИТ С УМА

*И тут поднимается занавес, и выхожу я: в белом костюме с золотыми пуговицами...*
**(Из старого анекдота)**

**Сегодня на рассмотрении 3 (три) онлайн игры: бильярд, танчики и борьба за выживание морских коньков против бочек с ураном. Все они находятся на сайте www.shockwave.com и нужен для них только браузер. Заходите на сайт, кликаете по соответствующей ссылке, ждете n-секунд и... [вырезано цензурой]**

## Что делать со слониками?

Прежде чем писать сию заметку, я установил телепатический контакт с деканом факультета и молча задал ему вопрос, на что получил не менее молчаливое согласие, разрешив тем самым вечный вопрос — ехать в институт или посидеть подольше в Сети. Впрочем, возможно декана впечатлил раскаленный добела шотган, мирно остывающий в углу рядом с вырезками из газет типа: «куда пропадают деканы?», «маньяк на улицах» и т.д.

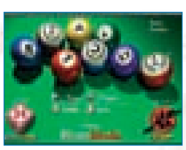
Ладно, раз уж завезли такие пельмени, будем удовлетворять низменные животные инстинкты, не отходя от кассы, например... игрой в бильярд!

К сожалению, стучать кием можно только по шарам. Увы, но наклеивать на шары любимые фотографии любимых лекторов не разрешается, что лично я считаю огромным недостатком игры. Видимо, это сделано специально чтобы не вызвать перегрузку сервера нахлынувшими «игроками». Нет, ну что это за правила?

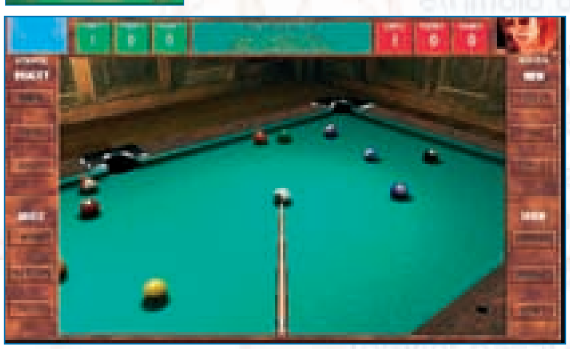
## Real Pool

Для игры придется скачать **shockwave player 8.0** (он небольшой).

Старый добрый бильярд. И чем же он привлек наше с вами драгоценное внимание? Красиво, удобно, стильно. Представьте себе: полутемная комната, дорогая мебель, отражающийся свет лампы от лакированных частей стола, блестящие шары и чувство что вы этакий ковбой-профессионал круче всех.



Приятно, черт возьми. Это вам не тыканье курсором в плоские спрайты, чтобы увидеть, как плоские шарики скользят в плоскую лунку. Да и целиться намного приятней, когда можете вращать стол, оценить перспективу (и пути отхода на всякий случай...).



Хочется отметить еще раз — несомненное достоинство нашего **Real Pool** — это графика. Да, все совсем **3D**, вы можете вращать камеру, осматриваться и целиться с точностью, прямо пропорциональной нашему косоглазию (оправдания в духе «меткий глаз, косые руки» не проходят).

Не нравится вид? Встаньте поудобней, то есть измените угол зрения. Для грифов и эльфов есть специальные кнопки в группе Angle.



Кстати, а вы видели девушку с кием? Это даже круче, чем девушка с веслом! Предлагаю ввести новое правило — представительницам прекрасного пола на подготовку к удару отводить не менее 10 минут...

Еще в **Real Pool** можно выбирать оппонента из списка очень даже симпатичных противниц или противников (зависит от вашего вкуса). Вот только его/ее позеленевшую от злости рожу при разгромном счете придется представить самостоятельно (потому как зеленым в игре является только стол и все).

Правила **Real Pool** просты до безобразия, фактически вам надо просто попадать в лунку, об остальном позаботится компьютер (включая супер комбинации противника, когда после 10 отскоков от бортика его шар с наглой мордой закатывается-таки у вас под носом в угол).

Интерфейс, он же управление: зажмите левую кнопку мыши и подвигайте грызуном. Так вы прицеливаетесь по шару. Нажмите 1-9 для выбора силы удара, теперь щелкните по шарику или жмите **Space** для фиксации кия. Ну а теперь отодвиньте мышку назад и резко дерните вперед. Сила удара зависит от скорости движения мышки.

## Повесить или Tankwars

Помните такую игрушку на **Dendy**, как Танчики? Идея такова: несколько танков катаются по полю с препятствиями и пуляются друг в друга шариками. Все гениальное просто. А теперь представьте, что это будет происходить в вашем родном городе. Туго представляется? Есть 2 варианта: а) развивать воображение, б) отправиться на **www.shockwave.com** и запустить **Tankwars**.

...Агитплакат: «*Вы, несомненно, оцените красоту огненного шлейфа от ракеты на фоне голубого неба и серых многоэтажек (а изумленные прохожие и силы правопорядка оценят вас). В вашем распоряжении один из четырех танков, отличающихся маневренностью и броней. А также 4 вида вооружения: пулемет, пушка (хлопушка), ракеты и мины. Не верьте тому, кто скажет, что раз у танка есть дуло, значит, он должен стрелять из пушки. Нет, танк должен пулять зелеными ракетами. И точка. Проверено на погибших героях-добровольцах, которые даже и не подозревали, что они добровольцы*». Убедительно, да?

Есть еще несколько бонусов типа брони, дополнительной скорости и т.д. Но мы же не мальчики, мы танкисты, так что держите дула пистолетами и вперед!

**Движок**: вы только не смейтесь, но тоже **3D**. Что очень даже приятно и красиво. Неплохие текстуры и звуки. Если кто-то будет толкать



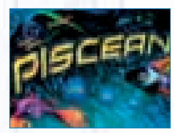
под бок болванками с 200 метров, злорадно ехидствуя, вы это сразу же заметите, обещаю...

**Управление**: **стрелками** — движение, **огонь** — **Space**, сменить оружие — **W**, поднять/опустить пушку — **A/Z**. Жаль только танки стрейфиться не умеют, следовательно, квакеры — это просто живые мишени на гусеницах, а трактористы (дальние родственники танкистов) рулят вовсю!

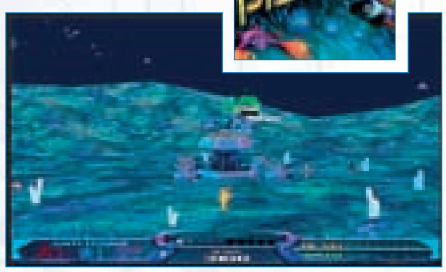
## Повесить и расстрелять. Он же — Piscean

Последний повод получить выговор от начальника за использование не по назначению служебного компьютера и доступа в Интернет — это **Piscean**, стандартная аркада по геймплею с нестандартной реализацией.

Сюжет вкратце такой: вы морской конек (не обижайтесь, очень даже симпатичный), а всякие редиски иного мира (нет, не из загробного, а из нашего с вами) кидают в воду бочки с зеленой радиоактивной гадостью. Эта гадость убивает морские кристаллы — лучших друзей морских коньков. Ну и рыб еще.



Следовательно, вы не просто конек, а конек-ге-



рой, защитник всех обездоленных, угнетенных, обиженных и... слабоумных. А чем будем бороться? Верно, антитоксином, ну на худой конец, шариками воздуха.

Игрушка очень даже неплоха, даже лучше кетчупа «чья-то там семья». Выглядит Piscean примерно так: в центре непонятное подводное сооружение (наверно конюшня для морских коньков), вы можете плавать вокруг него вдоль плантации кристаллов. Сверху падают бочки с урано-плутонием, их можете сбивать плевками, запас которых ограничен, но восстанавливается, если проплыть над кристаллом. Так же можно использовать супер оружие — антитоксин, разные виды действуют по-разному.

Кристалл врагами может быть вообще разрушен или уменьшен в размере (например, если над ним пропыли и пополнили запас

своих воздушных шариков), но со временем вырастает снова. Кстати, набор супостатов включает в себя мутировавших рыб и крабов (с нездоровым зеленым оттенком), которые убивают кристаллы наповал. Так что увидите нечто зеленоватое, вначале стреляйте, а потом спрашивайте (вон, доблестная милиция уже давно использует такую практику и ничего).

Если честно, я с удовольствием поиграл в эту гремучую (и радиоактивную) смесь. Все — благодаря необычным правилам и ситуации, советую попробовать.

Управление: движение вправо/влево — **A/D**, огонь — **левая кнопка**, огонь антитоксином — **правая**, выбор вида антитоксина — **правая**.

**Совет** — чтобы подобрать антитоксин (кот. падает как бонус), выстрелите в него.

### Повесить, расстрелять и сжечь

Что сказать в итоге? А?.. Нет, спасибо, сами так делайте.

Все 3 игры неплохие, отличительные особенности — использование **3D** графики в окне браузера. Хотя последняя игра может понравиться еще и оригинальной идеей и реализацией. Но все-таки это одни из первых онлайновых игр, для которых ничего не надо, кроме браузера типа **Internet Explorer**. И это есть хорошо, побольше бы нам таких продуктов.

Хотя, конечно, до **Runescape** (**www.runescape.com**, ищите обзор в предыдущих номерах Страны Игр) они не дотягивают, а относятся скорее к жанру игр для онлайновых казино, но все равно неплохо. Все-таки первопроходимцы (или первопроходцы?) в жанре **3D** для **WEB**.

Кому посоветовать посмотреть на это дело? Прежде всего, конечно, любителям этого дела... Например, тем, кто в состоянии только лазить по Сети, но устанавливать клиенты на сотни мегабайт себе позволить не может (на работе, в институте и т.д.). А также если вы ищете чего-нибудь новенького, ну и всем остальным наверно.

...Ах, я забыл про недостатки?! Недостатки, конечно, есть (и их не счесть, как поется в песне), а все хвалебные отзывы отзывались именно с учетом того, что это небольшие онлайн-игрушки. И на фоне аналогичных проектов эти малышки выглядят вполне респектабельно (даже местами круто).

**СИ-ONLINE**

Владимир **КАРПОВ** :ЭКСПЕРТ

# P2P: *ТОЛЬКО* ТЫ *И* Я

*«...чем ближе по своей структуре программа к технологии P2P, тем ее пользователи недоступнее для Закона...»*
**Народная мудрость.**

**Технология Peer-to-Peer появилась довольно давно, испытала взлеты и падения, и сегодня вновь претендует на широчайшее распространение в Интернете. Дело в том, что, используя старые схемы, Сеть больше не могла развиваться. С разработкой peer-to-peer программные производители и сетевые гиганты стали вкладывать огромные деньги в эту систему, что и стало причиной возникновения множества программ, ставших самыми популярными программными продуктами последних лет.**

Многие из нас наверняка не застали того времени, когда начали появляться первые **P2P** (**peer-to-peer**) программы, были опубликованы многочисленные посвященные им работы и доклады. Сегодня же аналитики считают, что пика популярности эта система достигнет только через год или два. Дело в том, что **P2P** еще не приняла окончательной и идеальной формы. По сей день проводятся различные испытания и работа над новыми версиями и модификациями **peer-to-peer**. Результатом внедрения любой новой системы коммуникаций являются, конечно же, программы и пользователи их использующие. Назовем сервисы типа **Napster**, **ICQ**, **Popular Power**, **Freenet**, **AIMster** и **Groove**, которые объединили множество компьютеров во всем мире, дав огромные возможности для общения, передачи информации и многого другого.

### P2P — это очень просто!

Попробуем в двух словах объяснить, что такое **peer-to-peer**. Эта система представляет собой подключенные к Интернету и связанные между собой два или более компьютера, работающие вне системы **DNS**. Одним из отличий **P2P** технологии является более стабильная связь, обеспечивающаяся без помощи центральных серверов. При разработке этой технологии главной задачей программистов было связать воедино весь обмен данными и общение в Интернете. Отчасти это им удалось.

До 1994 года во всем Интернете был только один вид соединения. Предполагалось, что компьютеры должны быть все время подключены к сети, и иметь постоянный **IP** адрес. Для этого была создана система **DNS**. В ту пору динамические **IP** адреса были чрезвычайно редким явлением.

С введением технологии **Mosaic** многое изменилось. Для работы **web-браузера** компьютер, подключенный к Интернету через модем, должен был иметь свой личный **IP** адрес. Это стало толчком для появления иного вида соединения, когда компьютеры могли присоединяться и выходить из сети в любое время.

И вот когда почти все постоянные **IP** адреса были заняты и распределены, провайдеры стали присваивать своим клиентам динамические IP адреса, то есть каждому компьютеру при входе в сеть давался номер, а во время следующего соединения он менялся. При подобной системе **DNS** не работала, что во многом препятствовало обычным юзерам использовать многие, в том числе социальные и игровые службы Сети.

### P2P и перенаселенность Сети

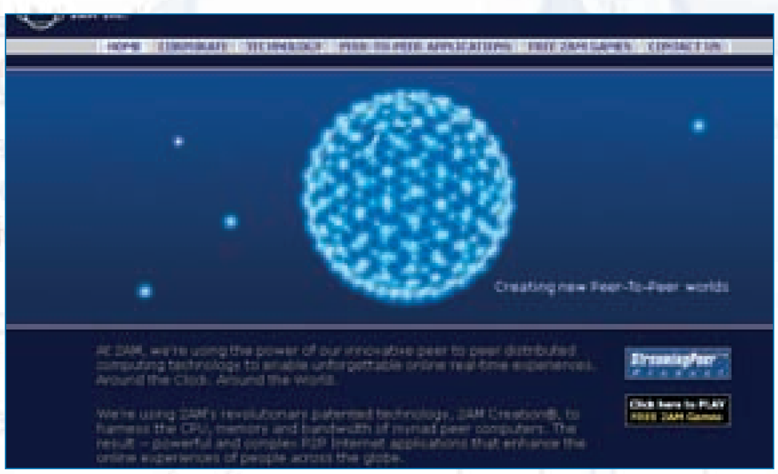
В течение многих лет компьютер выступал в роли полезной, но тупой машины. В Интернете его потенциал оставался нераскрытым и дорогая игрушка, чаще всего применялась лишь для запуска браузера.

Прошло время, и с появлением новых технологий компьютер стал использоваться намного рациональнее. В Интернете это было связано как раз с началом поддержки второго класса соединения с динамическим **IP**, о котором мы говорили выше.

Число пользователей росло. В начале девяностых годов, если объединили бы все подключенные к сети компьютеры, то получилась бы машина с 10 миллиардами мегагерцами и десятью тысячами гигабайт дискового пространства.

### А вот что же получилось бы сейчас?..

С запуском в 1996 году всемирно-известного сервиса **ICQ** перед обычными пользова-




http://www.gameland.ru
#10(91), МАЙ 2001










телями Интернета окрылись большие возможности. **ICQ** не стала применять систему **DNS**, а создала собственную систему присвоения адресов, которые можно менять в любое время или не менять вообще. Такому же примеру последовали популярные **P2P-проекты Groove**, **Napster** и **NetMeeting**. Но далеко не все P2P программы используют подобный способ адресации. **Gnutella** и **Freenet**, например, обходятся старым способом, то есть используют цифровые фиксированные **IP** адреса, **Popular Power** и **SETI@Home** — сами подключают клиента к постоянному адресу...

В конечном итоге все это привело к появлению 23 миллионов доменных имен, первые из которых возникли еще 17 лет назад, в год введения **IP** адресов (1984). Один **Napster** создал 23 миллиона адресов всего за 16 месяцев. Если к этому прибавить все адреса, созданные программами сообщения в реальном времени (**IM**), плюс **P2P** и **DNS**, то получиться огромное число, не поддающееся счету. Интересно отметить, что, если даже учитывать тот факт, что система **DNS** присваивает десять дополнительных адресов к каждым стандартным доменам типа **foo.host.com**, суммарное число **P2P** адресов больше, чем число всех **DNS** адресов. Этого **P2P** технология достигла всего за 5 лет, и это еще не конец! С появлением этой новой технологии роль персонального компьютера в Сети намного возросла.

## P2P — все для человека!

Удобство в использовании **P2P** заключено в том, что новый IP адрес присваивается вам по вашем желанию, и от него можно в любой момент избавиться. Включена или выключена **P2P** система, старый **IP** адрес остается при вас и может быть использован в любое время.

Однако вся система **P2P** была сделана не для облегчения работы машин с программным кодом, а для обеспечения наиболее удобного использования Интернета простым пользователем. Так, например, во **Freenet** и **MojoNation** эта технология «ошибочно» применятся больше для машин, а в **AIM** и **ICQ** для человека, что сказывается на популярности этих сервисов.

Теперь мы рассмотрим, какие из популярных сервисов и утилит можно отнести к **P2P**, а какие нет и почему.

1. **Napster** относиться к **P2P** сервисам, так как он не использует систему присвоения имен **DNS**, и центральный сервер у **Napster** не является посредником при передаче данных, а всего лишь дает краткую информацию о клиенте, который предлагает файлы для других пользователей программы. Такой принцип работы дает возможность пользователям получать доступ к гигабайтам бесплатных **mp3** файлов любое время. И повлиять, выявить или запретить такой обмен файлами без помощи самого **Napster'a** почти невозможно...

2. Многие считают технологию компании Интел **peer-to-peer** для серверов полноценной P2P технологией. Это не так, поскольку сервера изначально имеют фиксированные **IP** адреса и постоянное подключение к сети. Поэтому считать эту систему **P2P** было бы неправильно.

3. **ICQ** и **Jabber** также можно отнести к **P2P**, но не только потому, что они соединяют пользователей между собой, но и потому, что не используют систему **DNS**. Вы всегда находитесь под одним и тем же фиксированным адресом. Это в некотором роде напоминает старую модель фиксированных **IP** адресов, только работает намного лучше. В этом случае упрощается общение между клиентами, что достаточно проблематично при использовании динамической адресации.

## Игровые ресурсы, использующие технологию Peer-To-Peer

На www.2am.com призывным неоном горит вывеска «2AM» (то есть — «2 часа пополуночи») — это клуб для интеллектуалов Сети. Стать членом 2AM просто — для чего на домашней странице загружаем клиентскую часть 2AM, инсталлируем и заводим учетную запись (псевдоним+пароль). Это обычная процедура для Интернет «заведений» с постоянным членством, потому подробности не нужны.

Запустив клиента, попадаем непосредственно в клуб — в его меню на выбор около десятка игр — шашки, покер, забавные анимированные шахматы и совсем загадочные типа Alliance & Defiance (Союз и Вызов, стратегия в реальном времени), Invisible Hand (Рука-невидимка) и т.д. Здесь же находится окно чата, список посетителей и данные об идущих состязаниях. Манипулируя соответствующими кнопками можно автоматически установить понравившиеся игры себе на диск, а затем, выбрав Join Game, начать отдыхать на всю катушку. Вопрос с кем отдыхать решается в окне чата...

Не понравилось на «2AM»?

Заглянем на Game TV (http://www.game-tv.com) — его запоминающаяся метафора старого телевизора придется по душе многим. После стандартной регистрации-инсталляции и запуска клиента по имени The Tube (Труба) перед нами появляется натуральный телевизор с переключателем каналов (это — выбор игр), кнопкой загрузки, парой служебных клавиш и выключателем питания (Quite). Подставкой под весь прибор служит окно чата. Удобная и надежная конструкция!

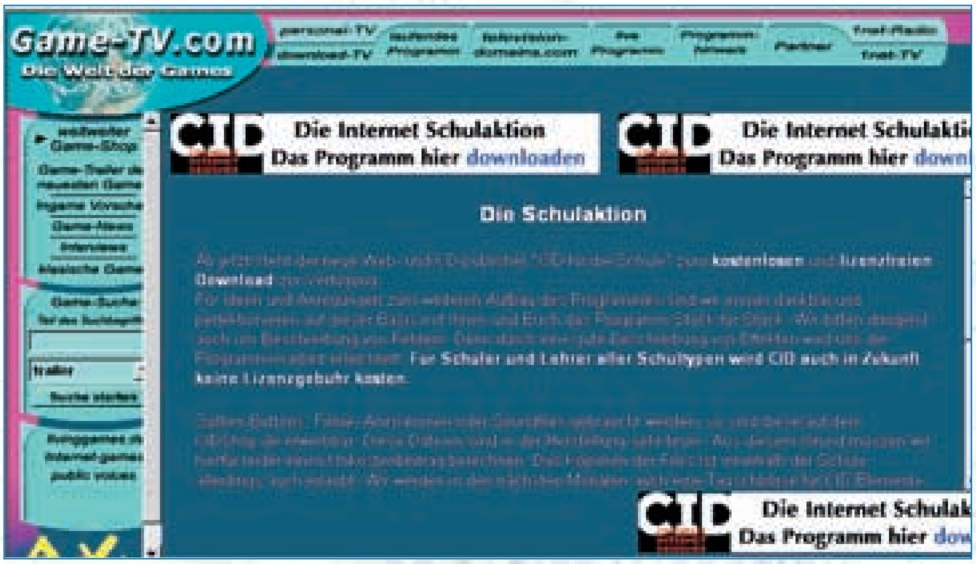
Каналов не так много (помните старые «Рубины» и «Темпы»?), но игр-то намного больше. Шахматы простые и блиц, логические головоломки для многих участников (Dominate), 500 (!) карточных игр и многое другое.

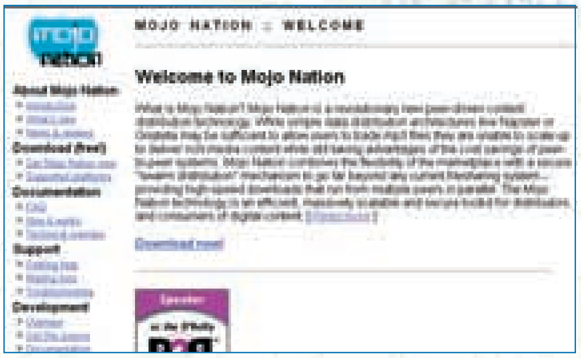
И, наконец, Рунет.

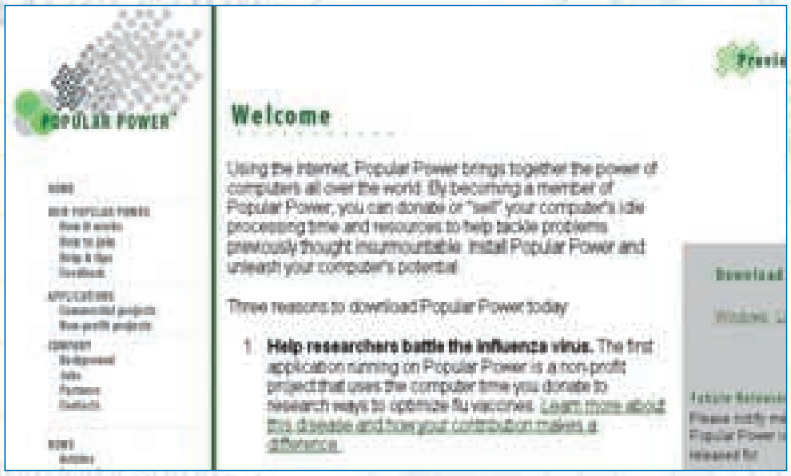
Приличный игровой клуб от ВИНКО+ с общением на русском довольно давно открылся для посетителей (http://www.vog.ru/). Членство в нем бесплатное, а оформление понравится всем, — посетители представлены собственноручно изготовленными (из готовых наборов) образами-»аватарами» — и в чате, и в играх. Глядя на такую картинку, намного лучше представляешь внутренний мир визави, — будь то пушистый кролик, инопланетянин или симпатичный дракончик с крыльями...

С играми небогато, но внутривидовое разнообразие велико — шахматы (стандартные, блиц, с контролем времени и без него, для сеансов одновременной игры...), шашки (от русских до стоклеточных и поддавков), триктрак (он же Backgammon, 2 вида) и Отелло (2 вида). Все требуется предварительно загрузить с сервера.

Среди достоинств ВИНКО — быстрая связь, встроенная система рейтинга, регулярные турниры, возможность не только играть самому, но и наблюдать за кем-нибудь и одновременно болтать с ним.




4 Хотя электронная почта несколько схожа с **P2P**, все же она ей не является, так как она зависит не только от клиентов, но и от серверов. Еще давно, когда Интернет только лишь зарождался, рассматривалось предложение о том, чтобы первая часть адреса электронной почты (стоящая до знака @) была для каждого пользователя своя. Если бы эта система воплотилась в жизнь, то ее можно было назвать **P2P**, но она была отклонена в пользу использования в процессе передачи сообщений центральными машинами.

5 **Popular Power** — это тоже **P2P**, так как клиенты при соединении к серверу получают постоянный **IP** адрес и имеют большую автономность при работе и даже могут быть долгое время вне сети, когда выполняется работа для сети **Popular Power**.

6 Игры! Технология **P2P** применяется и в игровых сервисах Интернета. Так, например, компания **2AM** создала специальную бесплатную игровую платформу **2AM Creation** для поддержки сетевых игр по системе **P2P**. Это позволяет добиться большой скорости и прекрасной защиты! Здесь также как и в **Napster**, используется центральный сервер, который информирует одних клиентов о других клиентах.

Для игры нужно всего лишь заполнить регистрационную форму и скачать специальное приложение (**www.2am.com**). На выбор предоставляются три игры: **Chain of Command** — пехотный экшн, покер и шахматы. В ближайшее время ожидается появление на сервисе и других игр.

## P2P — окончательный анализ

В заключение нужно отметить, что именно благодаря технологии **P2P** компании, бесплатно распространяющие в Интернете музыку и видео, все еще не закрыты, хотя с каждым годом количество попыток это сделать возрастает. Причем, чем ближе программа по своей структуре к **P2P**, тем она недоступнее для закона. Учтите это, дорогие программисты.

О минусах **P2P** сказать что-либо сложно, так как их просто нет. Возможно, их мы увидим в будущем, когда появиться что-то лучше удовлетворяющее требования пользователей.

**СИ-ONLINE**



# Летний шторм 2

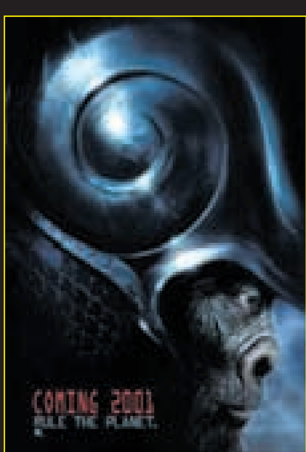


**Главные хиты сезона 2001 года представляют собой довольно-таки разношерстную и колоритную компанию. И тем не менее, общие тенденции явно угадываются: преобладание фэнтезийных элементов, отсутствие стандартных шпионских триллеров и предпочтение кинематографистами колоритных персонажей. Плюс, масса громких экранизаций: Tomb Raider, Planet of the Apes, Lors of the Rings, Harry Potter…**

## (F) Planet of the Apes

| | |
|---|---|
| Студия: | 20th Century Fox |
| Бюджет: | $120, 000, 000 |
| Режиссер: | Tim Burton |
| Дата выхода: | 27 июля |
| Прогноз сборов: | $170, 000, 000 |

Могучего Jurassic Park'а, скорее всего, сбросит с трона новый киношедевр знаменитого Тима Бартона, автора "Бэтмена", "Биттлджюса" и "Сонной Лощины". Несмотря на то, что Бартон считается режиссером по-настоящему культовым, его фильмы редко когда много зарабатывают в прокате. Однако после успеха экранизации "Сонной Лощины" мастеру красивой картинки вновь стали доверять большие бюджеты. Новый же вариант знаменитой






"Планеты обезьян" обещает стать одним из самых грандиозных проектов режиссера. Уже в первом коротком ролике можно увидеть знаменитый "бартоновский" почерк. Не растекаясь мыслью по древу, можно смело предсказать, что этот фильм будет по меньшей мере очень хорошим.

## Monsters, Inc.

| | |
|---|---|
| Студия: | Disney/Pixar |
| Бюджет: | $110, 000, 000 |
| Прогноз сборов: | $200, 000, 000 |
| Режиссер: | John Lasseter |
| Выход в США: | 2 ноября 2001 |

Первый полнометражный компьютерный мультфильм Toy Story, выпущенный студией Pixar в далеком 1995 году, некогда казался настоящей революцией. Достижения же компании Pixar, созданной ушедшим из Apple Стивом Джобсом, казались совершенно недостижимыми. Однако указанное гениями из Pixar направление показалось многим весьма интересным и сулящим большие прибыли. И вот на экране появился Antz студии компьютерной анимации PDI, выпущенный Dreamworks в пику готовящейся на Disney/Pixar новой ленте Bug's Life. Ну а в 1999 году на свет появился и сиквел легендарной Toy Story. В мае 2000 года сама компания Disney сделала попытку создать собственный CG-мультик под названием Dinosaur. Технологически впечатляющая лента оказалась довольно-таки пустой и неинтересной, напичканной чисто диснеевскими идеалами и штампами. Она заработала неплохие деньги, однако отнюдь не те, на которые рассчитывали в Disney. Тогда Pixar удалось отстоять свою корону лидера компьютерной анимации. Сегодня же на борьбу с дуэтом Disney/Pixar поднимаются уже два серьезных конкурента. Dreamworks и PDI готовят к осени выход фильма Shrek, про какое-то странное зеленое существо, спасающее принцессу в красивейшем средневековом мире. Ну а уже летом Square и Sony выпустят на экраны свой титанический проект Final Fantasy: Spirits Within, в котором планка качества CG-анимации будет поднята на совершенно недостижимую высоту. Остается лишь оценить художественные достоинства. В таком "осадном" положении Pixar не унывает. В компанию пришла команда аниматоров закрытой студии Warner Bros. Animation, создавших нетленный шедевр Iron Giant, и вместе с ними Pixar готовит к выходу новый проект под замысловатым названием Monsters, Inc.

В детстве всех нас наверняка хоть раз пугала темнота. Разглядывая из кровати темную и зловещую комнату, то и дело казалось, что в углу затаился страшный монстр, готовый в любой момент выпрыгнуть из-за стула, кресла или дивана и навсегда покончить с вашей жалкой трясущейся от страха личностью. Не приходило ли вам в голову, что все эти ночные монстры действительно существуют? Но им совершенно не доставляет удовольствия нагнетать детский ужас и пугать вас изо всех сил. Это просто их работа. Корпорация Monsters, Inc занимается поставками детских кошмаров и выдуманных монстров во все части света. Вынужденные быть страшными и ужасными во время работы, монстры выглядят совершенно иначе в обы-



денных ситуациях и на отдыхе. Однако, посмотрев этот уникальный фильм, мы наверняка узнаем, что на свете есть такие штуки, которые способны порядком напугать и этих профессиональных пугальщиков. Об остальном узнаете из эксклюзивного ролика на нашем CD!

## Harry Potter and the Philosopher's Stone

| | |
|---|---|
| Студия: | Warner Bros |
| Бюджет: | $90, 000, 000 |
| Прогноз сборов: | $180,000,000 |
| Режиссер: | Chris Columbus |
| Выход в США: | 16 ноября 2001 |

Вселенная Harry Potter растет, как на дрожжах. И вот к четырем уже вышедшим книгам ставшей теперь уже сверхзнаменитой писательницы Джоан Роулинг добавляется первый фильм и первые компьютерные и видеоигры. Книги сериала проданы по всему миру более чем шестидесятимиллионным тиражом, и во многих странах умудрились даже отвлечь внимание детей и подростков от смотрения телевизора и бесконечного выращивания Pokemon'ов. Книги о Гарри Поттере - это, по сути дела, уникальные детективные сказки, написанные прекрасным легким языком и напичканные миллионами мелких деталей - от "говорящих" имен и фамилий до десятков и сотен

(F) –фантастика ☠ –триллер ♥ –мелодрама ☺ –комедия



всевозможных полезных и бесполезных магических предметов и явлений. Взрослые любят "Поттера" ничуть не меньше, чем дети, хотя, порой, и немного стыдятся этого, предпочитая покупать книгу в особом издании со строгой сероватой обложкой вместо ярко раскрашенного детского варианта. И, тем не менее, если первую книжку (как раз Philosopher's Stone) можно считать действительно детской, то про остальные три (и в особенности последнюю, 650-страничную Goblet of Fire) такого не скажешь.

В отличие от других великих книг, путь на экран Harry Potter нашел относительно быстро и, будем надеяться, безболезненно. Студия Warner Bros не только купила права на создание и прокат фильма, но и выкупила у Роулинг абсолютно все, что относится к Вселенной Harry Potter - от имен персонажей до патентов на Квиддитч (уникальная спортивная игра, похожая на помесь бейсбола и футбола, в которую играют верхом на метлах и с четырьмя мячами). Чуть сложнее было с режиссером. Первоначально проектом заинтересовался сам Стивен Спилберг, однако ему хотелось попробовать на роль Гарри своего нового фаворита, актера Haley Joel Osment'а (известного нам по великолепной игре в "Шестом Чувстве"). Однако Роулинг воспротивилась такому решению, заявив, что английского мальчика должен непременно играть актер-англичанин. После этого проект перешел под крыло Криса Коламбуса, автора сенсационной комедии "Один дома". Он-то и снимает, по крайней мере, первые два фильма по мотивам книг о Гарри Поттере. Почему по мотивам? Дело в том, что, несмотря на то, что основная сюжетная линия как Philosopher's Stone, так и Chamber of Secrets будет довольно точно следовать книжному оригиналу, в сценариях обоих фильмов Роулинг сделала значительные дополнения. А вот какие, мы наверняка не узнаем до самой премьеры. Учитывая вполне приличную популярность, как минимум, первой книжки, переведенной на русский язык в прошлом декабре, фильм можно вскоре ожидать и в российском прокате. Тем более, что, судя по первому трейлеру (который вы найдете на диске к этому номеру СИ), он действительно получится великолепным.

**В отличие от других великих книг, путь на экран Harry Potter нашел относительно быстро. Студия Warner Bros с ходу выкупила у Роулинг абсолютно все, что относится к Вселенной Harry Potter - от имен персонажей до патентов на Квиддитч.**



Ну вот, похоже, мы прошлись по всем наиболее интересным релизам этого года. Разумеется, на протяжении сезона будут и сюрпризы, и неожиданные открытия. Однако примерный список главных лидеров в кассах кинотеатров известен уже сейчас. Остается, впрочем, еще один фильм. Фильм, который может стать для нас новыми "Звездными Войнами", а может превратиться и в главное разочарование года. Речь, разумеется, о титаническом, грандиозном проекте переноса на широкий экран легендарной Толкиновской Lord of the Rings Trilogy. Первая серия знаменитейшей трилогии, Fellowship of the Ring ("Содружество Кольца"), выйдет на экраны 24 декабря 2001 года, как раз под Рождество. Ну а мы считаем своим долгом выделить этому проекту отдельный материал в нашей рубрике. Так что ждите следующего номера!

–мультфильм –боевик –исторический

# ШТОРМ

Юрий Поморцев

## ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 1

### МИССИЯ 1. ПРОЛОГ

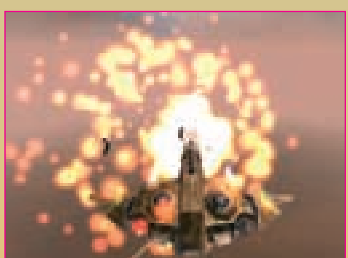
**Боевая задача**: сопроводите воздушные транспорты на базу Зулу.

**Выполнение**: первым делом подлетите к контрольной точке и дождитесь, когда эшелон начнет двигаться. Первое время сопровождение транспортного челнока можно вести на автопилоте. Однако после серии радиопереговоров (пилот Чарли начнет сетовать на то, что никогда не сможет стать настоящим военным летчиком), приготовьтесь к первому сражению.

Эшелон подвергнется атаке со стороны наземных и воздушных сил противника, которые координирует самолет системы АВАКС (воздушный тактический центр, способный вести радиолокационную разведку и выдавать целеуказания для сотен подразделений). Спасти Чарли не удастся, по крайней мере, нам это не удалось, несмотря на все попытки. Поэтому принимайте бой и постарайтесь продержаться до прибытия подкрепления. Впрочем, существует и запасной вариант — немедленное возвращение на базу. В этом случае вы получите доступ ко второй миссии, однако ваш счет будет нулевым.

АВАКС находится в трех-четырех километрах от основных сил противника, он прикрывается парой истребителей. Уничтожьте его и после этого возвращайтесь на базу. Уничтожение наземных и воздушных подразделений врага принесет вам дополнительные очки.





### МИССИЯ 2. ШТОРМОВОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

**Боевая задача**: осуществите передислокацию к месту боевых действий.

**Выполнение**: начало миссии не предвещает беды — включайте автопилот и спокойно летите до северной границы сектора 23.04. А вот у самой границы безмятежность нарушат вражеские истребители.

Как только будет установлен визуальный контакт, у вас появится новое задание — спасти группу «Ноябрь». Старайтесь прикрывать их мощным огнем или отвлечением противника.

Преследование противника приведет вас в зону, где работают генераторы подавляющего поля. Оно ограничено зеленой сеткой, за которой вас ожидает полное отключение большей части бортового оборудования, а также отказ энергетического вооружения. Чтобы вернуться к нормальному состоянию, уничтожьте генератор.

Когда вся группа противника будет уничтожена, возвращайтесь на базу. Удачное прикрытие группы «Ноябрь» принесет вам дополнительные очки.



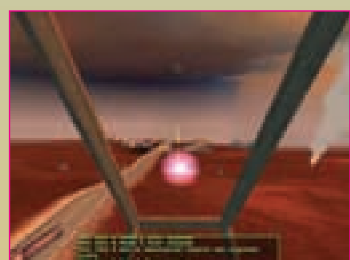
### МИССИЯ 3. ПЕРВАЯ АТАКА

**Боевая задача**: атакуйте вражескую танковую колонну, которая двигается к нашей базе.

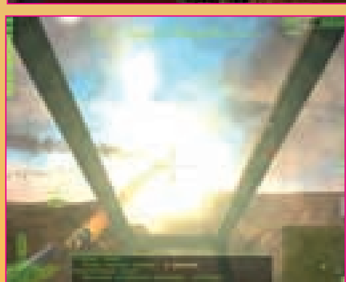
**Выполнение**: летите к сектору 20.05, воспользовавшись услугами любезного автопилота. Когда придет сообщение о том, что танковая колонна прекратила движение, переключайтесь на ручное управление — грядет заварушка. Прикрытие танков обеспечивает воздушная группа противника, куда входит около десятка самолетов противника.

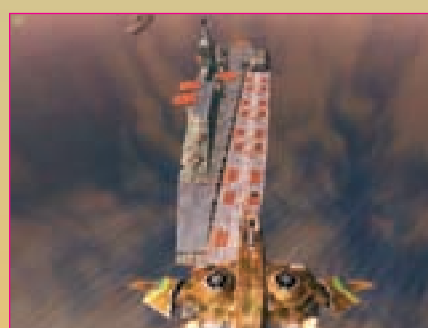
Бой будет отягощен плохими погодными условиями, а также наличием генераторов подавляющего поля. Начните бой с уничтожения последних и только потом переключайтесь на самолеты противника.

Когда силы прикрытия будут уничтожены, помогите своим напарникам в священной миссии — превращении танков врага в груду металлолома. Однако даже после выполнения основной задачи противник не угомонится и вышлет дополнительное подкрепление в виде нескольких самолетов-перехватчиков. При желании уничтожьте их, после чего возвращайтесь на базу.









### МИССИЯ 4. ОТВЕТНЫЙ УДАР

**Боевая задача**: осуществите эскорт танковой колонны.

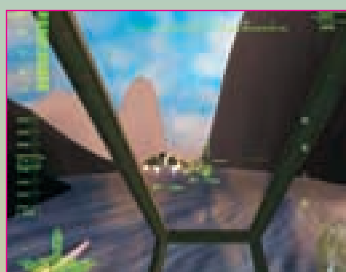
**Выполнение**: сразу после начала миссии вы обнаружите звено самолетов противника на расстоянии 11-12 километров. Они и станут вашей первой целью.

Разделавшись с тремя истребителями, летите до контрольной точки, расположенной в 15 километрах от вас. Прибыв к танковой колонне, примите боевое дежурство, вызвав летное меню, после чего включите автопилот и двигайтесь вдоль дороги.

Рекомендуем обогнать эшелон (однако не удаляйтесь более чем на 2 километра!), чтобы поскорее добраться до укрепления противника. Около дороги расположены четыре мощных стационарных турели, несколько систем ПВО, а с воздуха все это прикрывает несколько штурмовиков. Когда начнется заварушка, с базы вылетит подкрепление. В одиночку вы вряд ли сможете справиться с врагом — помимо численного превосходства, условия боя отягощаются наличием генератора подавляющего поля. Поэтому все, что вы можете сделать — отвлечь огонь на себя до решающего сражения.



Когда эшелон благополучно доберется до цели, возвращайтесь на базу. Однако даже если вы не сможете сохранить колонну, не отчаивайтесь — полное уничтожение всей базы (включая наземные средства) заставит начальство закрыть глаза на небольшие досадные промахи...



## МИССИЯ 5. АЛЕКСАНДРИЯ

**Боевая задача**: осуществите эскорт танковой колонны и нанесите завершающий удар по вражеской базе.

**Выполнение**: начало миссии крайне эффектно — долгий полет над каньоном, заполненным водой. Разумеется, это можно сделать с помощью автопилота, но куда веселее перейти на ручное управление.

Миссия целиком и полностью посвящена воздушным сражениям. Ваша задача заключается в активной огневой поддержке дружественных сил. Остальную часть они прекрасно выполнят и сами, так что сконцентрируйтесь именно на поддержке. Снимайте истребители противника, которые будут висеть на хвосте напарников, бейте наиболее опасных врагов (клавиша ) и т.п. Общее количество самолетов врага — около полутора десятков.

После выполнения основного и дополнительного заданий возвращайтесь на авианосец.

## МИССИЯ 6. ПЛУТОНИЯ: В ЖЕРЛЕ ВУЛКАНА

**Боевая задача**: перехватите вражеский транспорт.

**Выполнение**: при экипировке не забудьте прихватить ракеты — с ними дело пойдет несколько легче.

Ваша задача добраться до транспорта, который будет двигаться по каньону. Перепутать место встречи невозможно — рядом с ним находится сложная металлическая конструкция, которая при атаке эффектно осыпается вниз.

Ни в коем случае не открывайте огонь по транспорту, так как это приведет к провалу миссии! Перехватить в данном случае не означает уничтожить.

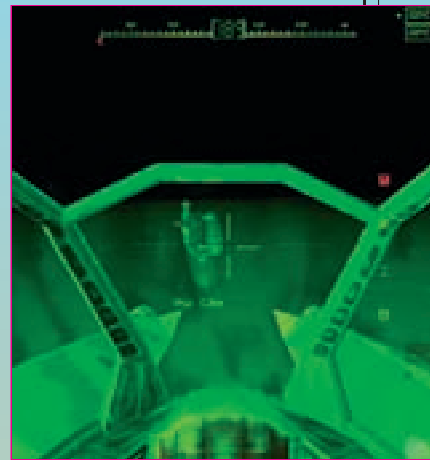
По пути к транспорту вам выдадут дополнительное задание — уничтожить блокпост противника. Сделать это не составит труда, так как при наличии опытных напарников и мощного вооружения сопротивления ждать не приходится. После этого летите к месту встречи, оставив прикрытие на совести дружеских истребителей. Транспорт представляет собой небольшую быстроходную машину — перехватите его, а затем возьмите под опеку, защищая от многочисленных вражеских подразделений.

## МИССИЯ 7. ИГРА ТЕНЕЙ

**Боевая задача**: обеспечьте прикрытие диверсионной операции на вражеской территории.

**Выполнение**: самая сложная из всех миссий — ее выполнение потребует недюжинных навыков и мастерства.

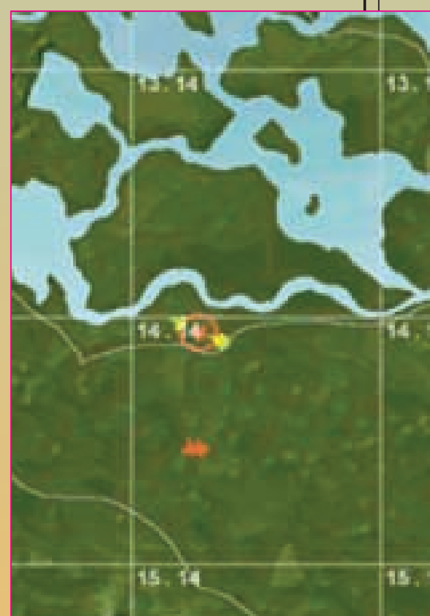
Обратите внимание, что вам предложен новый класс летательных аппаратов — истребитель, тип 2 (**INT 2** в нашем списке, см. врезку). По сравнению с предшественником он обладает гораздо более высокой крейсерской скоростью (около 900 км/час) и более мощной плазменной пушкой, однако существенно проигрывает в плане маневренности. Управлять им (в особенности первое время) будет КРАЙНЕ тяжело. Чтобы не копать носом землю в случае особенно крутых пике, включайте на короткое время автопилот — помогает.



Дополнительная сложность заключается в выборе времени для проведения операции — полет будет происходить под покровом темноты. Дабы не перепутать небо и землю, сразу включите режим ночного видения (вызывается клавишей ).

Включите автопилот и двигайтесь к месту встречи с самолетом-невидимкой. После этого переходите в режим сопровождения, оставив первый патруль «Ноябрю» (он справится, не сомневайтесь). А вот со вторым патрулем (появится через 5-7 километров) этот номер не пройдет. Как минимум, вам необходимо отвлечь его на себя, прекратив сопровождение и отпустив вперед «невидимку».

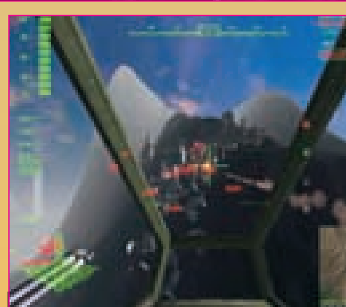




Во время боя неугомонное командование выдаст еще одну дополнительную задачу — уничтожить танки противника. Можете не обращать на него внимание, так как ваши напарники великолепно с ним справятся... Хотя, с другой стороны, регалии чужими руками заработать невозможно.

Заметьте, что даже если вы успешно выполнили все задания за исключением сохранения транспорта, миссия будет считаться проваленной. Так что берегите «невидимку» аки зеницу ока!



## СОВЕТЫ

**1** Если игра отказывается работать на вашем компьютере с установленным процессором **P1**, **K6-2** или **K6-3**, попробуйте сделать следующие действия. Перепишите дистрибутив игры на жесткий диск и замените исполняемые и библиотечные файлы игры на соответствующие из каталога «**P1 K6x**». Затем установите игру с жесткого диска, после чего, воспользовавшись утилитой **CDSelect.exe** (расположенной в том же каталоге «**P1 K6x**»), укажите букву CD-привода с игрой.

**2** Для игры нет чит-кодов как таковых. Все настройки, связанные с неуязвимостью, неограниченным боезапасом и летной моделью находятся в меню игровых настроек. Учтите только, что менять их можно лишь в перерывах между миссиями. Для некоторых версий работает команда «**srv_success 1;**», которая набирается в консоли, вызываемой клавишей «**~**».

**3** В некоторых заданиях упоминаются определенные сектора (например, 22.05 и другие). Чтобы узнать, где они расположены, либо вызовите глобальную карту, нажав клавишу M, либо уменьшите масштаб карты на основном экране, нажав клавишу Y. Чтобы вернуться из экрана глобальной карты к игровому экрану, нажмите клавишу F1.

**4** Во время миссии вы всегда можете вызвать полетное меню, нажав клавишу «**/**». В нем указаны основные текущие задачи, например, прием дежурства, возвращение на базу, ремонт и т.д. Чтобы указать желаемый пункт, нажмите соответствующую клавишу. Учтите, что некоторые пункты содержат подменю, скажем, возвращение на базу требует указание пилота и выбор желаемой базы.

**5** Гарантированный способ посадки — посадка на автопилоте. При этом вы можете быть уверенным, что машина будет посажена без получения повреждений. Впрочем, после нескольких тренировок вы сможете без труда производить посадку самостоятельно. Последовательность действий такова: снижение высоты до 250-300 метров, выставка курса на ВПП с расстояния примерно в 1 километр, плавное движение вперед, снижение до 15 метров, полная остановка двигателя (CTRL+0) в самом начале полосы. Для более эффективного торможения можете воспользоваться носовыми двигателями.

**6** Слушайте радиопереговоры. Среди брани, шуточек и болтовни нередко проходит и очень важная информация от базы, диспетчера, ведомых, напарников. Особенно важно следить за изменениями целей миссии или появлением новых боевых задач, так как есть примеры вылетов, где штурм вражеской базы обрывается на самом интересном месте приказом возвращаться на базу.

**7** При безопасных перелетах на дальние дистанции (например, при возвращении на базу после выполнения поставленных задач), полезно использовать режим ускорения времени, который вызывается комбинацией клавиш ALT+X. Этот режим автоматически отключается при контакте с противником, при получении важного сообщения и пр.

**8** В поддиректории игры **Data** находится конфигурационный файл **common.dlc**. Последняя строка этого файла содержит команду «**exec user.dlc;**». Данная команда исполняет личный конфигурационный файл, **user.dlc**, причем имя файла может быть любым, например, **my_settings.dlc** — главное, чтобы сам файл был расположен в корневом каталоге игры.

Краткий пример содержания файла:

```
...
RADIOLOG_MODE_C;
cm_speed 500;
cl_joystick_alt 1;
setkey SHIFT+S [ +show_scores;];
setkey F [cl_move_forward;];
setkey D [cl_move_right;];
hud_radio_y 0.648;
hud_radio_h 0.1;
...
```

Теперь данный файл можно копировать на любой компьютер и играть на нем в «**Шторм**», не меняя настроек владельца компьютера (за исключением последней строки файла **common.dlc**).

**9** Чтобы посмотреть список текущих боевых задач, а также их статус, нажмите комбинацию клавиш CTRL+O. Следите за индикатором «**O**» на основном игровом экране — он загорается в случае изменения/обновления задач.

**10** Для выбора ДРУЖЕСТВЕННОЙ цели нажмите клавишу G — любые другие клавиши оперируют только с вражескими целями.

**11** В зоне подавляющего поля не работает энергетическое оружие, зато прекрасно себя чувствует обычное — например, тяжелый пулемет. Разумеется, по мощности он заметно уступает той же плазменной пушке, однако лучше быть плохо вооруженным, нежели невооруженным вообще.

**12** Чтобы осуществить ремонт, доберитесь до базы и выберите пункт «**Починка**» в летном меню. После этого включите автопилот.

**13** Несколько слов о тактике борьбы с вражескими истребителями. Как правило, они производят лобовую атаку, уходят на километр, разворачиваются и вновь идут в лоб. Если ваш самолет вооружен ракетами без системы самонаведения, дождитесь лобовой атаки врага, жмите гашетку и резко уходите вверх. То же касается и любого другого тяжелого вооружения без системы самонаведения.

## ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Разберемся с той информацией, которая представлена на основном игровом экране. Для примера выберем самый распространенный вид — вид из кабины пилота.

**1** — Индикатор энергии силового щита. Подзаряжается автоматически, разрушается от столкновений с различными объектами и попаданий противника.

**2** — Датчик скорости летательного аппарата.

**3** — Индикатор повреждений различных компонентов летательного аппарата. Цвет показывает степень разрушений. Учтите, что большинство ЛА могут добраться до базы и совершить посадку даже при получении очень тяжелых повреждений.

**4** — Окно радиопереговоров и сообщений. Здесь собрана вся текстовая информация.

**5** — Карта района боевых действий. Увеличить радиус сенсора (уменьшить масштаб карты) можно с помощью клавиши «Y».

**6** — Датчик высоты летательного аппарата. Заметьте, что расстояние измеряется до поверхности планеты — если вы летите над мостом, то датчик будет показывать расстояние до низа каньона.

**7** — Боезапас вооружения. Некоторые виды оружия восполняются с течением времени, а некоторые имеют ограниченный боезапас. Чтобы сделать амуницию бесконечной, выберите соответствующий пункт в меню игровых настроек.

**8** — Указатель текущего курса и направления до контрольной точки.

Рядом с датчиком высоты находится столбик из четырех индикаторов, обозначенных буквами «**T**», «**O**», «**M**» и «**A**».

* **T** — индикатор угроз, например, наличия вражеских сил ПВО, боевых летательных аппаратов, ракет и пр.
* **O** — индикатор изменения/обновления боевых задач.
* **M** — индикатор изменения/обновления полетного меню.
* **A** — индикатор работы автопилота.

### Управление системными функциями

ESC — выход из игры
F11 — сохранить в директорию с игрой картинку экрана (формат .bmp)
P — включить/выключить паузу
ALT+X — включить/выключить режим ускорения времени
SHIFT+S — вызвать экран инженерного отсека (только для сетевой игры)

### Управление полетом

↑ — поворот вверх
↓ — поворот вниз
W — поворот влево
R — поворот вправо
← — крен влево
→ — крен вправо
D — двигаться вперед
**Пробел** — двигаться назад
S — двигаться влево
F — двигаться вправо
E — двигаться вверх
X — двигаться вниз

### Управление двигателем

0 — выключить двигатель
**-** — уменьшить мощность двигателя на 10%
**=** — увеличить мощность двигателя на 10%
**Backspace** — включить максимальную мощность двигателя

### Управление оружием

**Левая кнопка мыши** — выстрелить из оружия
TAB — переключиться на следующую группу оружия
CTRL+TAB — переключиться на предыдущую группу оружия
SHIFT+1 — выбрать первую группу оружия
SHIFT+2 — выбрать вторую группу оружия
SHIFT+3 — выбрать ракетную группу оружия

### Управление системой целеуказания

**]** — выбрать следующую цель
**[** — выбрать предыдущую цель
V — выбрать наиболее опасную цель
T — выбрать ближайшую цель
G — выбрать ближайшую к прицелу цель
C — выбрать цель, указанную командиром или бортовым компьютером
**.** — переключить информацию на вражеских целях
**,** — переключить информацию на дружеских целях

### Управление остальными системами

**Правая кнопка мыши** — начать поворот с максимальной скоростью
A — включить/выключить автопилот
**Средняя кнопка мыши** — изменить угол обзора
M — показать глобальную карту полета
Z — включить слежение за целью из кабины
N — включить режим ночного видения
Y — изменить радиус охвата сенсора (масштаб карты на игровом экране)

### Управление системой связи

CTRL+/ — изменить режим окна радиосообщений
CTRL+O — переключить окно радиосообщений в режим показа вводных
CTRL+M — переключить окно радиосообщений в режим показа радиосообщений
CTRL+E — переключить окно радиосообщений в режим автоматического показа последних изменений вводных и радиосообщений
H — увеличить размер окна радиосообщений
1..9 — выполнить соответствующую команду полетного меню
**/** — включить/выключить полетное меню

**Управление обзором**

**NUM4** — смотреть влево
**NUM6** — смотреть вправо
**NUM5** — смотреть вверх
**NUM0** — смотреть вниз
**NUM2** — смотреть назад
**NUM8** — смотреть вперед и вверх
**NUM1** — смотреть влево и назад
**NUM3** — смотреть вправо и назад
**NUM7** — смотреть влево вперед
**NUM9** — смотреть вправо и вперед

**Управление камерами**

**NUM+** — двигать камеру вперед
**NUM-** — двигать камеру назад
CTRL+← — двигать камеру влево
CTRL+→ — двигать камеру вправо
CTRL+↑ — двигать камеру вверх
CTRL+↓ — двигать камеру вниз
↓ — камера в кабине пилота
CTRL +F1 — камера слежения в кабине пилота
F2 — камера, зафиксированная в плоскости горизонта
F3 — прикрепленная камера
CTRL+F3 — вращающаяся камера
F5 — камера слежения
CTRL+F5 — «ТВ» Камера
F6 — тактическая камера
F7 — обратная тактическая камера
F8 — «свободная» камера
**CAPSLOCK** — показать счет

# БОЕВАЯ ВОЗДУШНАЯ ТЕХНИКА ЗЕМЛЯН

**BF1, BF3 и BF4**



Летательный аппарат правительственных войск класса «**Battle Field**».

Предназначен для завоевания воздушного превосходства в локальных областях, в особенности над областями наземных сражений.

Характеризуется универсальностью (может атаковать как наземные, так и воздушные цели), большой маневренностью и малой скоростью.

Каждая более новая модель обладает лучшими показателями по сравнению с предшественниками.

**HVY1, HVY2, HVY3, HVY4, HVY5 и HVY6**





Штурмовой летательный аппарат правительственных войск класса «**Stormbringer**» (Буреносец).

Предназначен в основном для подавления наземных целей, но также может работать и по крупным воздушным мишеням.

Характеризуется большой огневой мощью, средней скоростью и маневренностью. Большинство моделей имеет 1-2 защитные турели для обороны задней полусферы.

Каждая более новая модель обладает лучшими показателями по сравнению с предшественниками.

**INT1, INT2, INT3 и INT4**



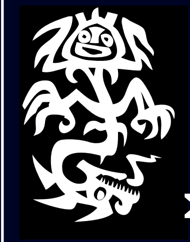
Летательный аппарат правительственных войск класса «**Interceptor**» (Перехватчик).

Предназначен для завоевания воздушного господства. Может выполнять разведывательные или рекогносцировочные миссии на большом удалении.

Характеризуется высочайшей скоростью, слабым маневром и средним вооружением.

Каждая более новая модель обладает лучшими показателями по сравнению с предшественниками.

*Продолжение следует...*



Максим Заяц

# BLACK&WHITE

*Продолжение. Начало в номере 09(90) за май 2001 года.*

## Скромные советы незаинтересованного наблюдателя

О, Всемогущий, я счастлив приветствовать тебя на втором острове. Надеюсь, путешествие прошло успешно и тебе удалось спасти от гнева Немезиса всех своих почитателей. Нет?! Странно, я же точно помню, что говорил: «Сбрось в воронку все, что ты хочешь забрать с собой на второй остров: одноразовые Miracle, припасы, всех уцелевших жителей деревни...». Они бы нам сейчас очень пригодились. Может, вернемся? Шучу, шучу... Давай приступим к строительству новой деревни и заодно смиримся с тем фактом, что твое обучение еще далеко не закончено... Хорошо еще, что у нас теперь появился союзник — по крайней мере, именно ему мы обязаны появлением в деревне первого мастера. И для того чтобы он начал работать в полную силу, тебе придется дождаться окончания постройки храма и как можно быстрее активировать первые золотые свитки.

### Строительство

Да-да, на втором острове нам и в самом деле придется заниматься строительством — по счастью, не очень долго. Но для начала стоит позаботиться о том, чтобы у нас всегда был запас леса. Если не вмешаться, тупые строители немедленно вырубят под корень все окрестные леса и после этого будут бегать за древесиной на другой конец острова. Для того чтобы этого не случилось, мы прежде всего должны научить твое существо поливать деревья... или хотя бы поливать их сами. После того как деревня будет полностью построена, мастер научит тебя заклинанию **Forest**, благодаря которому густые леса возникают даже посреди голой каменистой равнины. Но до тех пор нам придется экономить. После того как будут построены основные здания первой деревни (тотем, склад и первый общинный дом), мастер заявит о своем желании остаться у нас насовсем и потребует древесину для своей мастерской. В твоих интересах как можно быстрее предоставить ему требуемое. Мастерская производит только один вид продукции — невзрачного вида клетки, из которых тем не менее можно собрать практически любое здание. Одна клетка, помещенная на ровную площадку, превращается... нет, еще не в дом, но по крайней мере в его заготовку. После этого со всех сторон набегают строители, и буквально через пару минут в деревне появляется небольшая хижина. Вот что несправедливо: на изготовление каждой клетки уходит такая куча досок, которой, казалось бы, на два дома должно хватить. Однако, установив клетку на облюбованное для новой постройки место, мы вновь должны тащить туда деревья. Не нравится? Ничего, дальше будет хуже... Что делать, если тебе удалось перетащить с первого острова всех или почти всех жителей? Одной хижиной тут, ясное дело, не обойтись — или всю оставшуюся жизнь придется слушать тоскливые вопли: «Нам нужен дом! Нам нужен дом!» — или нужно строить что-то посолиднее. Для этого ты должен скомбинировать во дворе мастерской сразу несколько клеток. Делается это очень просто: хватаем одну клетку в руку, размещаем над второй и нажимаем на правую кнопку мыши. Вуаля! Двойная клетка даст тебе возможность построить хижину средних размеров, тройная — общинный дом. Четыре клетки превращаются в пшеничное поле, пять — в тотем для новой деревни и так далее... После того как с домами для жителей деревни будет покончено, крайне рекомендую тебе потратить расточительно большое количество дерева на постройку крепости (7 клеток), которая в результате удвоит эффективность большинства твоих заклинаний. Три с половиной тысячи досок за раз вместо полутора тысяч — ради этого стоит попотеть. Но это немного позже — пока у тебя неминуемо появится еще одна проблема: как разместить все эти огромные «трехклеточные» дома? Вся беда в том, что игра сама решает, каких размеров строение можно разместить в том или ином месте, и пусть даже на руках будет клетка из семи деталей, ничего больше пшеничного поля на пятачке между двумя домами разместить не удастся. В итоге тебе придется немало попотеть, прежде чем будут построены хотя бы несколько домов. Одно утешает — в случае, если вместо общинного дома тебе из-за дефицита свободного пространства придется построить обыкновенную хижину, игра выдаст «сдачу» — оставшиеся неиспользованными клетки. Кстати, скрепленные вместе клетки ты можешь разобрать и сам — для этого достаточно кликнуть по ним правой кнопкой мыши.



Странное дело: когда мы бросили этого панка-отшельника в портал на первом острове, Whitey гневно заявил, что мы убили его. А он вполне живой и даже очень упитанный...

### Алтарь

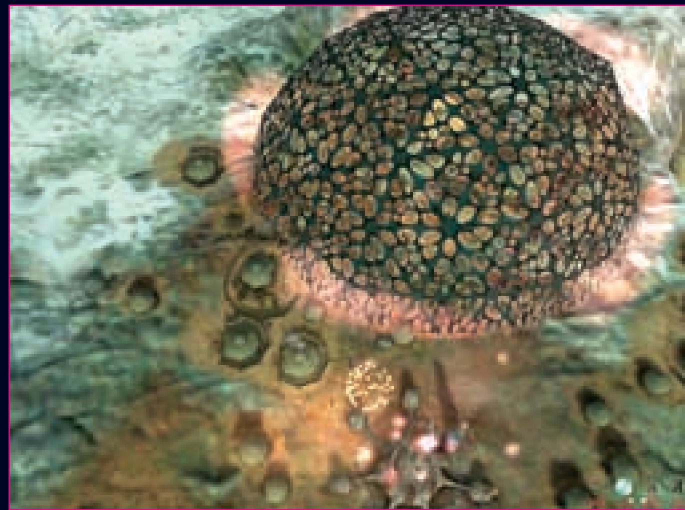
Еще одно новшество второго острова заключается в том, что отныне ты сможешь творить чудеса в полную силу, без каких-либо магических генераторов. Специально для этого к храму пристраиваются алтари (по одному для каждого народа), где верующие будут петь, танцевать и возносить хвалу своему божеству, заряжая алтарь магической энергией, которую ты будешь расходовать на сотворение каждого чуда. Альтернативный способ пополнить «энергозапас» — принести кого-нибудь или что-нибудь в жертву. Занятие это, едва ли приличествующее доброму божеству, вовсю используется божествами злыми. И в самом деле, зачем ждать, пока эти типы натанцуются — куда проще бросить на алтарь новорожденного ребенка... ну, на худой конец, женщину посимпатичнее, и получить в итоге мгновенный и куда более впечатляющий результат. Доброе божество в крайнем случае может отправить на алтарь дерево... но и это тоже не поощряется. А впрочем, не стоит так уж зацикливаться на строгих понятиях





Добра и Зла — можно, как в известной книге, «избрать для себя веру смешанную» и действовать сообразно обстоятельствам — все равно никто не осудит. Количество верующих, молящихся у алтаря, определяется высотой тотема каждой деревни, который мы поднимаем и опускаем по мере необходимости. «Необходимость» чаще всего заключается в желании верующих немного отдохнуть — и в самом деле, танцевать подряд, скажем, три дня сможет далеко не каждый. Второе естественное желание молящихся — еда, причем потребляют они ее прямо-таки в устрашающих количествах. Пшеницы на этих обжор явно не напасешься... деревья они жрать не хотят. Компромиссный вариант — мясо — согласно очередному багу игры, далеко не всегда можно «правильно» уложить в алтарную пристройку так, чтобы оно перестало ходить на четырех ногах и превратилось в пищу. Пожалуй, проще всего для тебя будет время от времени наведываться в рыбные места неподалеку от берега и, зажав в кулаке волшебным образом превратившихся в пшеницу сельди, возвращаться к храму. Разведение рыбы не требует от нас никаких усилий, и через некоторое время она возрождается совершенно самостоятельно. Неплохие результаты дает также Food Miracle, особенно усиленный построенной в деревне крепостью. Но если ты считаешь себя действительно добрым божеством, не стоит таскать припасы из деревенского склада, пусть даже ты сам положил их туда секунду назад — сказывается на репутации, понимаешь ли...

По мере того как ты будешь захватывать деревни, все больше и больше верующих смогут молиться у алтарей твоего храма. Для того чтобы их путешествие из одного конца острова в другой не растягивалось в вечность, могу посоветовать воспользоваться заклинанием Teleport и расставить порталы возле храма и каждого принадлежащего тебе поселения. Ну а для того чтобы тебе не возвращаться к храму каждый раз, когда нужно выбрать новое заклинание, существует целая система жестов, которым тебя обучит Кхазар. От себя могу лишь добавить, что твое существо должно уметь использовать те же заклинания, что и ты (пригодится для того чтобы нападать, защищаться и производить впечатление на новые деревни), и что клавиша (повтор предыдущего заклинания) может сэкономить массу сил и времени, когда нужно, к примеру, наполнить чей-то склад зерном, десять раз подряд скастовав **Food Miracle**.





## Враги и союзники

На втором острове у тебя есть один враг, Левис, и один союзник, Кхазар. Союзник поможет тебе на начальном этапе, но затем погибнет в неравном бою с разъяренным Немезисом, который появится на острове после того как ты захватишь вторую деревню его правой руки, Левиса. Сам Левис не слишком опасен: он предпочитает ограничиваться словесными угрозами и защитой собственных поселений и начинает атаковать лишь в том случае, если твое существо заходит слишком далеко на его территорию. На этом острове тебе предстоит хорошо освоить процесс захвата чужих деревень, сиречь — покорения сердец их жителей. Прежде всего следует обращать внимание на нужды обитателей деревни: если склад и так уже ломится от зерна, дополнительная гора пшеницы едва ли кого-нибудь сильно удивит и обрадует, в то время как банальные доски могут существенно укрепить веру в тебя. Неплохо работают также бытовые чудеса вроде магического леса, политого магическим же дождем. Великолепного результата может добиться также твое существо, разгуливающее по чужой деревне и время от времени кастующее различные заклинания. Наконец, сильнее всего на деревенских жителей действует различная экзотика наподобие **Winged Creature Miracle**. Для того чтобы получить генератор этого заклинания, тебе придется решить головоломку, скрытую рядом с первой деревней Левиса. Девять деревьев — дубы и ели — образуют на земле квадрат. При попытке вырвать из земли одно дерево, оно меняется, а вместе с ним и все соседние по горизонтали и вертикали. Твоя задача заключается в том, чтобы сделать все деревья одинаковыми. Проще всего добиться этого, сначала «собрав» края из чередующихся деревьев и затем изменив одно центральное. После того как головоломка будет решена, деревья сгорят, а на склоне холма неподалеку от них появится генератор **Winged Creature Miracle**. Это заклинание позволяет выпустить в любой точке острова стаю волшебных птиц — зрелище, безотказно действующее на дикарей. Однако при использовании магии все же есть некоторые ограничения. Во-первых, ты не можешь применять заклинания на вражеской территории — твоя рука там очень быстро теряет свою силу. Теоретически ты можешь быстро перемещаться из одной зоны в другую, кастуя заклинания в тот момент, пока сила еще не иссякла — но это довольно неудобно. Во-вторых, ты не можешь завоевывать последователей в деревне, укрытой магическим щитом. Здесь тебе придется подождать, пока действие щита прекратится, и только после этого кастовать свои заклинания. Наконец, последнее и главное: силы твоих последователей далеко не безграничны. Не стоит торопиться: прежде чем отправиться на захват очередной деревни, проверь, все ли верующие здоровы и сыты, не слишком ли устали те, кто молится у алтаря, не хочет ли спать твой зверь. Нет более неприятной ситуации, чем бесконечное ожидание очередного чуда под аккомпанемент воплей **Blackie**: «Ха! Они работают для тебя и они умирают для тебя!» — и это в тот момент, когда до победы осталось совсем чуть-чуть. Вовсе не обязательно захватывать все деревни на острове — к примеру, оставшиеся бесхозными поселения Кхазара тебе вряд ли пригодятся. Ближе к концу уровня Левис украдет у тебя существо и вскоре, уничтожив храм противника — ну, хотя бы огненными шарами, — ты должен будешь последовать за ним в очередную воронку, которая приведет тебя на третий остров. Не забудь захватить с собой все и всех, кто может тебе пригодиться...







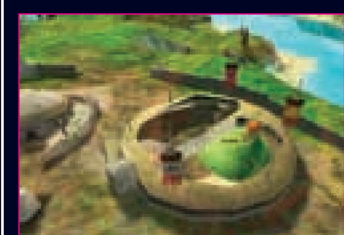
## Квесты второго острова

На этот раз я решил не расписывать для тебя подробно содержание золотых свитков второго острова — в них нет ничего мало-мальски сложного и требующего от игрока хоть какой-то работы мысли. Также я отказался от идеи рассказывать о двух путях решения каждого из дополнительных квестов. В конце концов, при всем разнообразии злых путей общая идея в итоге всегда сводится к одному и тому же — людей убить/пытать/скормить нашему существу; младенцев — на алтарь, но сперва пусть посмотрят, как ты расправляешься с их родителями; дома закидать камнями / разрушить молнией или просто сжечь. И нет никакого смысла раз за разом повторять одно и то же — достаточно лишь указать местонахождение очередного серебряного свитка и классический способ решения проблемы...

### Серебряный свиток #1: Эпидемия

***Место**: Индейская деревня посередине острова*

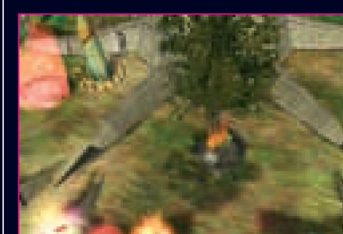
Рано или поздно это должно было случиться: жрут что попало, вот и болеют. Но нам как нельзя более кстати пришлась бы награда за спасение этих недотеп, а потому — за дело. Источник заболевания кроется в пшенице с деревенского склада — вон она лежит, зелененькая, и как только они ухитрились довести продукт до такого состояния? Прежде всего нам необходимо освободить деревенский склад от испорченного зерна. Сознательный игрок немедленно выбросит его в море, несознательный — подбросит поближе к вражеской деревне и спокойно подождет, пока крестьяне найдут неожиданный подарок, потребят его в пищу и вымрут, оставив Левиса без очередной «группы поддержки». Не стоит забывать о том, что пустые деревни не принадлежат никому, так что если нет желания честно завоевывать любовь и расположение жителей, можно немного схитрить. В любом случае, избавившись от источника заразы, мы должны вылечить всех заболевших жителей (это которые зеленого цвета). Отыскать всех заболевших может быть нелегко, и для упрощения этой задачи рекомендуется следующий способ: установив (если это не было сделано раньше) телепорт в деревне и неподалеку от храма, мы созываем всех жителей к алтарю и, в то время как они дружной толпой устремляются к телепорту, несколько раз кастуем на них заклинание **Heal**. После этого стоит осмотреть деревенские окраины в поисках «не ходячих» больных, и — вуаля! — мы получаем **Lightning Bolt Miracle**.



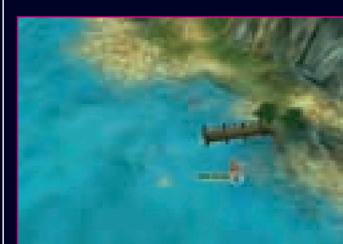
### Серебряный свиток #2: Жертвоприношение

***Место**: Третья индейская деревня (рядом с Поющими камнями)*

В знак своей искренней преданности один из деревенских старейшин собирается принести тебе в жертву своего сына. Ранее мы уже говорили о том, что у хороших богов как-то не принято черпать свою силу в крови невинных младенцев, а потому малыша нужно спасти. Для этого тебе достаточно принести в жертву на алтаре что-нибудь безобидное — например, дерево. Одного дерева, конечно же, будет недостаточно, и тебе придется кидать их на алтарь до тех пор, пока его энергия не сравняется с той, что мы получили бы при человеческом жертвоприношении. После этого благодарные жители уходят вместе с мальчиком, а мы получаем в награду усиленное заклинание Heal.



### Серебряный свиток #3: Купающиеся дети



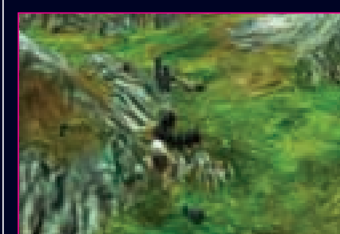
***Место**: Индейская деревня посередине острова*

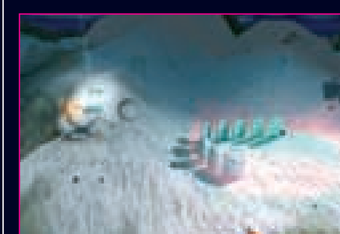
Детей нужно беречь, а вот некоторых родителей все-таки не мешало бы отправить на алтарь. Эта горе-мамаша еще помнит о том, что ее дети отправились с утра купаться, но разыскивать их ей просто лень. Да и зачем, если можно упасть в ноги божеству и сказать: «О, Всемогущий, я так устала. Найди моих деток, а?». Детки подстать матери, наотрез отказываются выходить из воды. Что ж, придется поиграть в спасателей. Можно, как и в случае с тонущими рыбаками, приказать твоему зверю по одному вытащить их из воды и отнести к матери, можно сделать это самому — так будет даже быстрее. Гениальная идея перенести на берег поближе к сыновьям их мамочку, увы, не срабатывает — награду за это не дают. Зато, успешно завершив операция по спасению купальщиков, мы получаем генератор **Enlarge Creature Miracle** — чрезвычайно полезного заклинания, позволяющего ненадолго увеличить твое существо до максимально возможного размера. Это весьма полезно в том случае, если ты собираешься с кем-нибудь подраться или произвести на кого-нибудь впечатление...

### Серебряный свиток #4: Поющие камни

***Место**: В горах неподалеку от деревни в центральной части острова*

По счастью, на этот раз нам не придется разыскивать камни, а затем еще и перетаскивать их с места на место. Нет, на этот раз они уже выстроены в музыкальный ряд. Все что от нас требуется — это отыскать на острове кого-нибудь, кто знает подходящую мелодию, а затем сыграть ее на камнях. Ну что может быть проще... Вот несколько мелодий из имеющихся:





«**Twinkle, twinkle little star**» (ее наигрывает дудочник в ближайшей деревне). Порядок камней: **1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1**. Второй вариант: **1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 1**. После этого день сменяется ночью, и поющие камни превращаются в могильные плиты.

**Cristmas**». Порядок камней: **2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5**. Второй вариант: **5, 6, 5, 4, 5, 6, 7, 8**. После этого начинает идти снег, который закрывает половину острова.

«**Похоронный марш**» (его наигрывает дудочник на морском берегу в центральной части острова). Порядок камней: **2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2**. Второй вариант: **5, 5, 5, 5, 8, 7, 7, 5, 5, 4, 5**. После этого на земле появляется круг, позволяющий нам оживлять мертвых — занятие не вполне достойное доброго божества, но порой весьма и весьма полезное. Круг через некоторое время исчезнет, и для того чтобы он появился вновь, тебе придется сыграть мелодию еще раз.

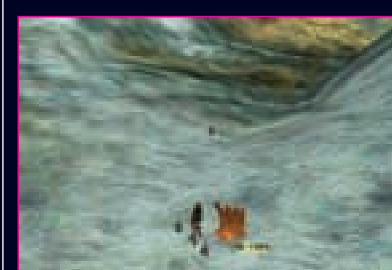
### Серебряный свиток #5: Прибрежный храм

***Место**: Берег озера, находящегося в центральной части острова*

Гениальная была затея: строить храм так, чтобы вода в любой момент могла затопить его. Как бы то ни было, процесс перемещения здания подозрительно напоминает одну знаменитую головоломку... Храм состоит из четырех колец-секций, каждую из которых мы можем перемещать по трем столбам, установленным на берегу. Единственное ограничение заключается в том, что маленькое кольцо можно класть поверх большого, но не наоборот. От нас требуется решить эту головоломку за минимально возможное число ходов. Пронумеруем кольца храма от одного до четырех — самое маленькое кольцо получает номер «**1**», самое большое (основание) — «**4**». Итак, вот один из вариантов решения: первое кольцо на средний столб, второе кольцо на правый столб, первое кольцо на правый столб, третье кольцо на средний столб, первое кольцо на левый столб, второе кольцо на средний столб, первое кольцо на средний столб. В итоге мы освободили основание храма и можем беспрепятственно переместить его на свободный правый столб. Идем дальше: первое кольцо на правый столб, второе кольцо на левый столб, первое кольцо на левый столб, третье кольцо на правый столб. Еще одна секция установлена на место. Дальше все просто: первое кольцо на средний столб, второе кольцо на правый столб, первое кольцо на правый столб. В награду за успешное перемещение храма мы получаем обещание служителя излечивать любого страждущего, который окажется неподалеку от здания.



### Серебряный свиток #6:



### Жадный фермер

***Место**: Первая кельтская деревня в снежных горах*

Одно из тех заданий, для которых мне так и не удалось найти правильное решение. Голодные дети сперли у зажиточного фермера корову и пытаются угнать ее в горы. Основной вопрос: а стоит ли вообще вмешиваться в это дело? В конце концов, с него не убудет... Как бы то ни было, корову не сложно вернуть — но за это мы не получаем ничего, даже «спасибо». Злодейский вариант вознаграждается немного лучше: если за убийство детей мы также не получаем ничего, то за убийство фермера дают усиленное заклинание **Lightning Bolt.**

### Серебряный свиток #7: Идол

***Место**: Горы неподалеку от второй (начиная с храма) деревни*

Полное безобразие: эти людишки осмелились поклоняться какому-то деревянному истукану! Идола необходимо уничтожить: с этим соглашаются и **Blackie**, и **Whitey**. Вопрос вот только — как? Камнями закидать не получается, молния тоже не наносит заметного урона — к тому же нельзя забывать о толкущихся возле идола почитателях, убийства которых **Whitey** ни в коем случае не одобрит. Ага, есть идея — поджечь его! Но так вот с налета закидать уродливую статую огненными шарами тоже не получается. Похоже, придется надергать в ближайшем лесу деревьев, аккуратно расставить их вокруг идола и лишь затем поджечь. Получилось! Идол сгорел дотла, толкущиеся возле него балбесы наконец-то уразумели, кто здесь главный, а мы получили в награду усиленное заклинание **Fireball**, которое крайне пригодится нам при осаде храма Левиса.



### Серебряный свиток #8: Рабы

***Место**: Вторая греческая деревня за озером неподалеку от центральной части острова*

К сожалению, этот квест появляется в игре не всегда. Мы должны выкупить из рабства восьмерых жителей деревни, предоставив владельцам цирка взамен редких животных (не более двух особей одного вида). Коровы и овцы, понятное дело, в качестве редких животных выступать не могут — придется нам поискать что-то более оригинальное. Итак:

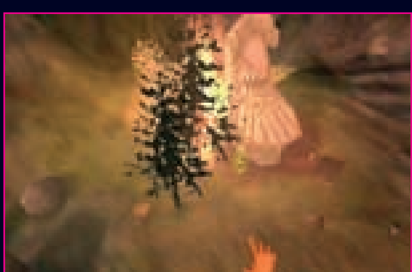
**Лев** (за каждого льва освобождают двух рабов) — искать в горах неподалеку от цирка.

**Тигр** (за каждого тигра освобождают двух рабов) — искать неподалеку от первой греческой деревни.

**Волк** (за каждого волка освобождают двух рабов) — искать в лесу рядом с индейской деревней напротив «храма у озера».

**Лошадь** (за каждую лошадь освобождают одного раба) — искать в центральной части острова.

**Черепаха** (за каждую черепаху освобождают одного раба) — искать на островах неподалеку от нашего храма.

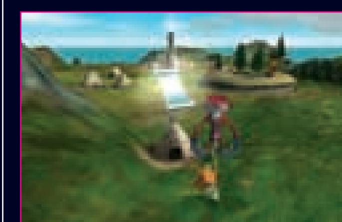


В награду за спасение всех рабов мы получаем очередной магический генератор. Следует обратить особое внимание на то, что в случае гибели одного из владельцев цирка его коллеги объявляют нам войну (!) и отправляются истреблять жителей близлежащей деревни. В этом случае остановить их может только чудо — молния, например :).

### Серебряный свиток #9: Загадки

***Место**: Маленькая индейская деревня неподалеку от озера в центральной части острова.*

Начнем с того, что обитающая на окраине деревни женщина вообще не



желает разговаривать с нами до тех пор, пока не будет починен ее дом. Делать нечего: вываливаем поблизости немного досок, приносим одного из строителей... Наконец, мы слышим саму загадку. В центр магического круга должны быть положены три предмета:

* «**некто, воющий в ночи**» — это, конечно, волк (его можно найти в лесу рядом с деревней)

* «**простейший горячий предмет**» — это раскаленный камень (его можно нагреть заклинанием Fireball)

* «**нечто, принадлежащее нашему существу**» — это, пардон, экскременты, то есть конечный результат процесса пищеварения.

В награду за выполнение этого квеста мы получаем возможность поменять свое существо на Зебру.

*Продолжение следует...*

# CLIVE BARKER'S UNDYING

Максим Заяц

*Окончание. Начало в номере 7(88) за апрель 2001 года.*

## Советы по прохождению игры на уровне сложности Medium

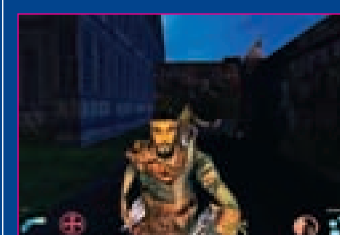
Возвращаясь к уже написанному, стоит повторить еще раз: ни одно оружие, кроме косы кельтов, не способно убить Лизбет. Однако для того чтобы подготовить дьяволицу к нашему последнему удару, сгодятся все средства — от ледяной пушки до дробовика. В идеале, конечно, лучше было бы использовать ледяную пушку или косу — это позволит нам сэкономить патроны. Однако для того чтобы быстрее достичь результата, можно воспользоваться, к примеру, дробовиком. После нескольких точных выстрелов вокруг Лизбет появится сияние, и она будет нападать на нас с удвоенной яростью. Еще две-три атаки, и, наконец, финал — нежить застывает на одном месте, покорно подставив шею под удар нашей косы. Но мы немного отвлеклись... Избавившись от первой представительницы рода Ковенантов, мы сохраняем игру и отправляемся в прилегающий к столовой коридор для того чтобы отыскать там аптечку, **Amplifier**, книгу и свиток с заклинанием Haste (в круглом зале), после чего выходим из логова Лизбет.

И оказываемся где-то высоко в горах... Полюбовавшись видом на бездонную пропасть, по узкой тропинке слева мы начинаем подниматься еще выше, используя заклинание **Haste** для того чтобы перепрыгнуть две довольно широкие расщелины. В конце пути мы поворачиваем налево, цепляемся за оплетающие скалу стебли растений и поднимаемся по ним наверх. Слева от нас находится еще одна тропинка — немного выше первой. Пройдя по ней (и перепрыгнув по дороге еще одну расщелину), мы попадаем в полутемную пещеру, в которой нас поджидают хаулер и стая поразительно настойчивых летучих мышей. Избавившись от них, мы проходим пещеру до конца, спускаемся вниз, к лодке, и возвращаемся в особняк Ковенантов.

После загрузки очередного уровня мы оказываемся в уже знакомом внутреннем дворе. Справа от нас, неподалеку от калитки, ведущей к мавзолею, лежит аптечка. Забрав ее, мы возвращаемся обратно и идем вперед по направлению во входу во внутренний дворик, где целую вечность назад мы спасали убегающего садовника от хаулера. Садовник, кстати, тут как тут — и снова в бегах. Однако явной угрозы на сей раз поблизости не наблюдается, а потому, прежде чем последовать за ним, мы проходим через арку в тот самый дворик и забираем две коробки патронов и две аптечки, лежащие там. На выходе из арки мы поворачиваем направо и идем вслед за садовником, по дороге готовя револьвер и заклинание **Ectoplasm**. Это уже что-то новенькое: завернув за угол, мы нос к носу сталкиваемся с Трсанти, неведомо с каких пор обосновавшимися на территории особняка. И вступаем в бой, понятное дело. Избавившись от противников, мы забираем оставленные ими в наследство патроны и лежащую на земле записку от нашего друга Амброуза... После успешно завершенной охоты на Лизбет у нас слишком давно не было достойного противника. Что ж, теперь он появился. На земле, неподалеку от тела бедолаги-садовника, лежит ключ от кухни. Подобрав его, позволим себе немного отвлечься и, прежде чем возвращаться в особняк, спустимся вниз по лестнице справа.

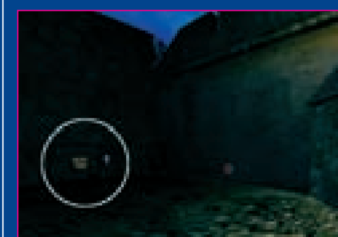


Оказавшись внизу, мы идем налево и находим спрятанную за углом аптечку. Еще одна аптечка лежит на берегу круглого бассейна в саду справа. На дне бассейна спрятан еще один **Amplifier**, вот только достать его будет не так уж просто. Сохраняем игру, используем заклинание **Haste** и плывем вниз до тех пор, пока не увидим перед собой знакомое радужное мерцание. Незадолго до этого действие заклинания должно было прекратиться, и нам придется воспользоваться им еще раз для того чтобы благополучно вернуться на поверхность с **Amplifier** в руках. Выбравшись из колодца, мы возвращаемся к лестнице, проходим мимо нее и поворачиваем налево. Обогнув здание оранжереи слева, в углу мы находим еще одну аптечку и коробку патронов. Теперь наш арсенал, израсходованный на Лизбет, можно считать полностью восстановленным. Вновь огибаем здание и подходим ко входу в оранжерею, где нас встречает служанка. Поговорив с ней, мы заходим в оранже-



рею и видим лежащие возле порога фосфорные патроны. Не к добру это... Худшие опасения подтверждаются: с некоторых пор в оранжерее обитают хищные растения, единственной жизненной целью которых является истребление случайных гостей особняка. Один залп из двух стволов дробовика, заряженного фосфорными патронами (которых, к слову сказать, в оранжерее можно найти предостаточно), валит их наповал — но ведь для этого к ним надо еще подобраться, а этому всячески препятствуют появляющиеся из-под земли хищные ветки. По счастью, представители мира растений всегда были довольно медлительны. Тактика сражения с хищными цветами довольно проста: быстро, не останавливаясь ни на секунду, мы проходим по лабиринту полок, отстреливая попадающихся навстречу врагов, и забираем лежащие возле дальней стены здания книгу, аптечку и **Mana Well** (возле статуи). Главное — не отступать далеко назад во время перезарядки, чтобы не угодить в ветки, появившиеся у нас за спиной. Обратный путь обещает быть куда более легким, и вот мы уже возвращаемся к лестнице и поднимаемся по ней наверх, к лежащему на земле телу садовника.

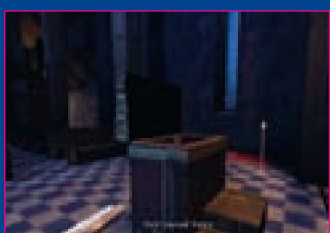
Пора возвращаться в особняк. Большая двойная дверь, ведущая на кухню, находится как раз напротив арки внутреннего двора. Для того чтобы открыть ее, нам придется воспользоваться недавно найденным ключом. Оказавшись на кухне, не стоит спешить в зал с камином — для начала можно заглянуть в винный погреб (дверь слева) и, подстрелив хаулера, забрать еще одну неведомо откуда появившуюся там аптечку. Сохраняем



игру (не слишком приятное начало, не правда ли?) и выходим в зал с камином. На этот раз нападать на нас будут предметы исключительно неодушевленные — такие как ножи, например. Под чей-то беззаботный смех окруженная сияющим ореолом кухонная утварь поднимается в воздух и довольно шустро летит по направлению к нам. Главное тут — вовремя увернуться, а лучше даже отступить ко входу в винный погреб. Вернувшись в главный зал, мы убеждаемся в том, что больше сюрпризов пока не намечается. И на том спасибо. В дальнем углу слева лежит аптечка. Забрав ее, мы можем немного осмотреться. В стене напротив камина виднеются два арочных прохода. Заходим в правый и вновь сталкиваемся с явлением под научным названием «полтергейст». На этот раз в воздух поднимаются тарелки... Вновь уворачиваемся или отступаем назад, а затем проходим через комнату с ширмой в малую столовую, а оттуда направо, в следующее помещение — и тут дверь перед нами распахивается, и с улицы вбегает донельзя перепуганный чем-то садовник. Нельзя упустить случай посмотреть на причину его беспокойства :) Открыв дверь, через которую он вбежал в особняк, мы выходим наружу и спускаемся вниз по лестнице справа. И готовим дробовик в комплекте с заклинанием **Ectoplasm**, потому как вдали виднеются уже знакомые силуэты Трсанти. Идем налево, отстреливая попадающихся по дороге врагов (всего их будет пятеро), и спускаемся вниз по небольшой лестнице слева. Справа от нее лежит динамит. Бежим к бассейну со статуей и справа от него на скамейке находим еще несколько динамитных шашек, аптечку и **Amlifier**! Теперь можно и возвращаться. Поднявшись по лестницам и вновь оказавшись в здании особняка, мы возвращаемся в зал с камином и на этот раз заходим в левый арочный проход (стена напротив камина). Открыв дверь в комнате с кухонным лифтом, мы поднимаемся вверх по лестнице. Еще одна дверь, открыв ко-

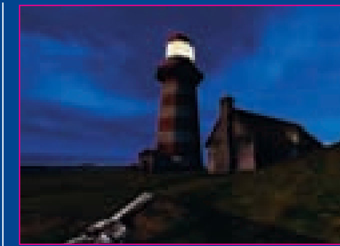
торую, мы идем направо в проход. Дверь справа от нас ведет в коридор прислуги. В прошлый раз, убегая от осьминогов, у нас не было возможности все здесь хорошенько осмотреть. Заглянем туда на минутку... Третья дверь по левую сторону коридора прислуги открыта. Заглянув в эту комнату, мы можем воспользоваться заклинанием **Scrye** для того чтобы приоткрыть завесу тайны над еще одной загадкой этого особняка. Последняя дверь с правой стороны коридора ведет в комнату с патронами для дробовика. Больше, похоже, здесь нет ничего интересного. Открыв дверь в конце коридора, мы встречаем дворецкого, который мимоходом выдает нам одну из фамильных тайн семейства Ковенантов — историю о том, как Амброуз убил своего отца. Милая семейка, ничего не скажешь... По окончании разговора мы вслед за дворецким заходим в дверь справа, и там беседа продолжается. После этого мы заходим в дверь слева и, оказавшись в зале, сохраняем игру.

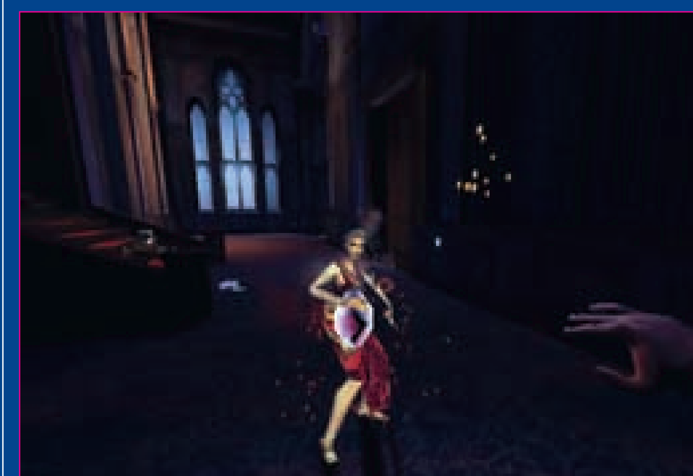
На обломках мебели справа от входа лежит записка, однако следует быть готовыми к тому, что, как только мы поднимем ее, в зал вбегут двое Трсанти. Покончив с ними, мы забираем лежащие слева от входа патроны и книгу, а также аптечку из дальнего конца помещения. Теперь можно и уходить. Миновав пару небольших комнат, мы видим слева дворецкого и проходим мимо него к двери в дальнем конце помещения. Сразу следом за ней мы видим еще одну дверь, которая ведет на лестницу — уже знакомую нам лестницу со статуей внизу. Вот только примерно на полпути вниз нам встретится совсем новый враг — нечто похожее на летающую голову с оч-чень большими зубами, которая внезапно разбивает окно и бросается на Патрика. Готовим старый верный дробовик и встречаем очередную разновидность нежити дуплетом в лицо — благо больше стрелять все равно некуда. Избавившись от назойливого противника, спускаемся вниз по лестнице и идем направо. Обогнув статую, мы открываем дверь в дальнем углу помещения и попадаем в опять-таки старый знакомый коридор с развевающимися занавесками. На этот раз здесь тихо, никаких хаулеров нет и в помине. Идем налево, заворачиваем за угол и готовим дробовик (следует убедиться том, что он снаряжен для стрельбы сразу из двух стволов, — клавиша ALT). Открыв дверь, которая находится прямо перед нами, нам предстоит столкнуться с парой крайне враждебно настроенных Трсанти, причем столкнуться, что называется, нос к носу. Насколько опасна пара острых мечей в ближнем бою, я думаю, объяснять не нужно, поэтому с фанатиками нужно покончить как можно быстрее, отступая по необходимости назад в коридор. Избавившись от врагов, мы заходим в ту самую комнату, где они поджидали нас, и, миновав ее и следующее помещение, попадаем в большой «П»-образный коридор. В дальнем конце его находится дверь, ведущая в церковь Ковенантов — ту самую, где мы в самом начале игры спасались от призрачных монахов. Теперь нам придется заглянуть туда еще раз.



Дважды завернув за угол и пройдя до конца коридора, мы открываем дверь, ведущую в церковь, и спускаемся вниз по ступенькам к арочным проходам. Дальше мы повторяем уже знакомый путь: левая арка, лестница, комната священников — с той лишь разницей, что вместо призрачных монахов в церкви на этот раз обосновались надоевшие Трсанти. Первого из них мы встречаем в комнате священников, второй забегает туда после того как мы забираем из шкафа очередные три Ether Trap и патроны; наконец, еще пара фанатиков обосновалась в главном зале церкви, куда нам придется заглянуть для того чтобы достать спрятанную внутри (!) кафедры записку. После этого мы можем с чистой совестью покинуть церковь и вернуться в «П»-образный коридор. Завернув за угол, мы заходим в большую дверь слева и попадаем в короткий (и некогда очень темный) коридор с развевающимися занавесками. В конце его нас ждет небольшая лестница, пара фанатиков Трсанти мужского пола и одна женщина! И с этой ведьмой нам придется воевать дольше всего. Неизвестно, кто научил ее создавать магический щит, но первые наши атаки проходят для нее попросту незамеченными, а своими острыми стальными «когтями» эта очаровательная девушка способна изрядно потрепать здоровье Патрика. Наконец, улучив момент, когда после нескольких наших атак магическая защита исчезнет, мы стреляем в нее сразу из двух стволом и с радостным удивлением видим лежащее на полу тело ведьмы. Покончив с врагами, мы заходим в дверь, которая находится напротив лестницы. Использовав в этой комнате заклинание **Scrye**, мы можем услышать, что происходило здесь в момент убийства главы семейства Ковенантов. Получив очередную запись в дневнике, мы заходим в следующую комнату, а оттуда — в дверь напротив от входа. Так мы попадаем в коридор с доспехами. Сразу же разворачиваемся направо, готовим дробовик и открываем огонь по не успевшим опомниться Трсанти, стоящим на лестнице. После того как с обоими фанатиками будет покончено, мы идем налево до конца коридора, затем сворачиваем направо и поднимаемся вверх по ступенькам к соседней двери. Миновав небольшую комнату, мы попадаем в знакомый коридор с картинами. Поднявшись по лестнице и завернув за угол, мы видим, как распахивается ведущая в главный холл дверь и оттуда выбегают двое Трсанти, мальчик и девочка. Избавившись от них, мы выходим в главный холл особняка, а оттуда — через дверь напротив большой лестницы — во двор.

В дальнем левом углу двора (слева от главных ворот) виднеется небольшая дверь. Открыв ее, мы видим справа одного из садовников, который не обращает на нас внимания до тех пор, пока мы не пытаемся подойти к следующей двери. После довольно оживленного диалога он все-таки открывает для нас эту дверь. Идем дальше и открываем ворота справа. Дальнейший путь представляется весьма и весьма несложным: миновав ворота, мы спускаемся вниз по лестнице, попутно избавляясь от двух хаулеров, затем идем через двор к проходу, освещенному двумя фонарями, и там встречаем еще пару монстров; миновав проход и целое стадо овечек, мы упорно спускаемся вниз по многочисленным лестницам, отмеченным фонарями, к причалу, где покачивается на волнах наша лодка. Цель всего этого долгого похода — Остров Камней. Приплыв к месту назначения, мы забираем две лежащие неподалеку от берега аптечки и начинаем подниматься к вершине холма. Там среди камней лежит свиток с заклинанием **Shield**. Стоит ли говорить, что нам не удастся забрать его без боя? Хорошо еще, что появившаяся на острове летающая ведьма дает нам несколько секунд для того чтобы усилить только что выученное заклинание парой-тройкой **Amplifier** и приготовить револьвер. А потом начинается веселье... Ведьма непрерывно атакует нас ослепительными молниями, мы непрерывно кастуем на себя щит, от этих молний защищающий, и стреляем по врагу из револьвера. Продолжается это не так уж и долго — вскоре ведьма с протяжным криком падает вниз (очевидно, от расстройства), и мы получаем возможность вернуться к лодке.

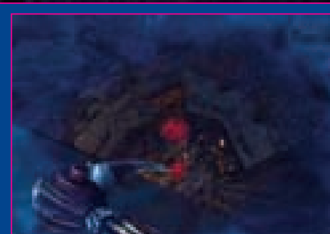




И вот мы снова стоим на причале, и перед нами все многочисленные лестницы, ведущие к особняку. Сразу оговорюсь: на обратном пути нас будет поджидать целая толпа вооруженных до зубов Трсанти. Для того чтобы обратный путь был максимально безболезненным для здоровья, рекомендуется использовать максимально возможное число **Amplifier** на заклинании **Shield** и непрестанно кастовать его на себя, не обращая на врагов ни малейшего внимания. Это один из немногих моментов игры, когда мы можем выбраться из подобной заварушки абсолютно безнаказанными. Трсанти бегут следом за нами и непрерывно стреляют, магический щит то и дело покрывается сетью трещин, мы обновляем его и поднимаемся, поднимаемся по этим чертовым лестницам, стараясь не обращать внимания на все увеличивающуюся толпу врагов. Стоит нам миновать ворота, ведущие в сад, и шум погони за спиной стихает. Можно перевести дух.

Возвращаясь ко входу в особняк, мы оглядываемся по сторонам в поисках главного садовника, но его нигде нет. А что если... Ворота особняка (находятся точно напротив главного входа) всегда были заперты. Подойдя к ним, мы видим садовника, который отпирает ворота и впервые за все время игры позволяет нам выйти за пределы этого проклятого места. Поговорив с садовником, мы идем направо по направлению к маяку и заходим в башню. На небольшом возвышении прямо перед нами лежит аптечка. Для того чтобы забрать ее, необходимо немного подняться по спиральной лестнице и затем спрыгнуть с нее прямо на это возвышение. Забрав аптечку, мы забираемся на самый верх башни и знакомимся со смотрителем маяка Седгвиком, который по окончании разговора отдает нам ключ от сундука. Спустившись вниз, мы выходим из башни и заходим в дом смотрителя, который находится рядом с ней. На первом этаже в дальней комнате слева от входа лежит аптечка. Забрав ее, мы поднимаемся на чердак, забираем еще одну аптечку и открываем недавно полученным ключом стоящий там сундук. В сундуке лежит еще один ключ — на этот раз от ворот маяка — и серебряные патроны. Забрав все это, мы спускаемся на первый этаж, выходим из дома и идем направо, мимо могильного камня, и наверх, к вершине холма.

Открыв ворота найденным в сундуке ключом, мы видим перед собой каменную стену, окружающую какое-то место. Обходим ее справа и вскоре видим проход, за которым... да-да, за которым нас вновь поджидают Трсанти. Избавившись от очередного отряда фанатиков, мы забираемся на каменное ограждение колодца и спрыгиваем вниз. Лететь, впрочем, придется недалеко — вскоре мы уже приземляемся на небольшую каменную платформу и видим натянутые вдоль стены сети, по которым можно легко и безболезненно спуститься вниз, на дно шахты. И как раз этого-то и не стоит делать... То есть спуститься, конечно, нужно — но не до конца, а до последней платформы. Внизу нас ожидает целая толпа кровожадных Трсанти,

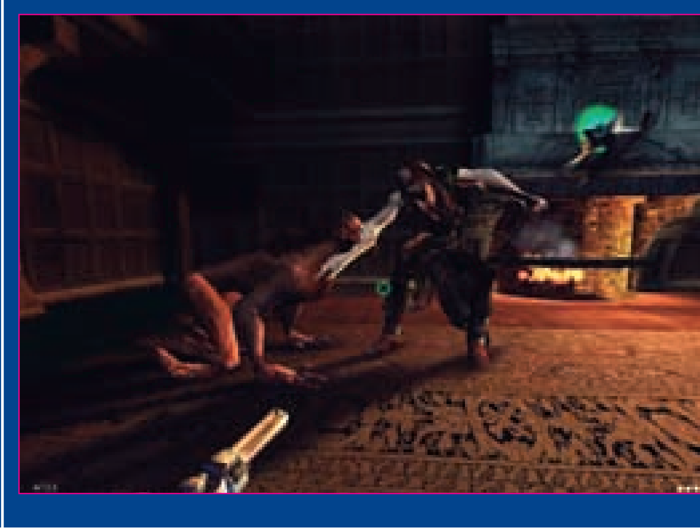


сражение с которой потребует от нас массу сил, нервов и боеприпасов. А что если немного схитрить? Дождавшись, пока в поле зрения появится хотя бы один фанатик, мы позволяем ему заметить нас и даже открыть огонь, затем отступаем немного назад, под прикрытие каменного выступа, и швыряем вниз одну из динамитных шашек, которые к этому моменту должны были скопиться у нас в предостаточном количестве. Взрыв, кровавые мазки на стенах — и очередной глупый Трсанти, подбежавший посмотреть, что же случилось с его товарищем. И очередная динамитная шашка... После того как всякое шевеление внизу прекратится, мы можем спускаться и собирать трофеи — фосфорные патроны и аптечку. Забрав все это, мы выходим из пещеры, спускаемся по ступенькам и заворачиваем налево в конце коридора. Теперь наш путь пролегает по дощатым мосткам, проложенным на поверхности подземного озера. Небольшое отступление: если немного понырять, возле одного из этих очаровательных фонариков на дне можно будет отыскать сразу две аптечки и две коробки патронов, после чего не составит особого труда вернуться обратно. Проходя по деревянным мосткам и избавившись по пути от одного из Трсанти, мы попадаем в небольшую пещеру, где нас поджидают еще двое фанатиков. Подстрелив их, мы сохраняем игру. В пещере справа от нас под натянутой сетью лежит бесхозная аптечка. Наша задача: подобрать ее и забраться по сети наверх — сущие пустяки, если бы не обосновавшийся наверху Трсанти, бросающий вниз зажженные динамитные шашки. Магический щит от них, увы, не спасает, поэтому проще всего будет поступить следующим образом: на секунду заглянуть в пещеру, заставив тем самым фанатика с динамитом обнаружить себя, затем отступить назад и, точно рассчитав момент между взрывами, подбежать к сети и взобраться по ней наверх (за аптечкой можно будет вернуться немного позднее). Секундная передышка. Теперь, перепрыгнув на сеть слева, мы осторожно поднимаемся наверх — и сразу же спускаемся обратно, в то время как подбежавший почти к самому краю Трсанти начинает метать динамитные шашки прямо себе под ноги и через пару секунд перестает быть для нас проблемой. Теперь можно, не торопясь, спуститься вниз за аптечкой, затем вновь забраться наверх и подстрелить оставшегося там Трсанти — на этот раз обычного, без динамита. После этого мы должны подняться вверх по винтовой лестнице и избавиться еще от троих фа-



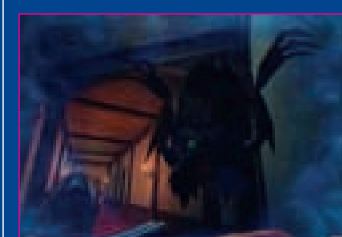
натиков — одной ведьмы и двух Трсанти мужского пола. В большой пещере мы можем найти патроны и аптечку, в комнате справа лежит еще один Mana Well. Забрав все это богатство, мы возвращаемся в большую пещеру и идем в проход, который находится прямо напротив винтовой лестницы. Свернув направо, мы попадаем в пещеру, заполненную каменными колоннами, за которыми нас поджидает Трсанти. Избавившись от него и собрав разбросанные по углам полезные предметы, мы проходим до конца пещеры и поворачиваем налево.

Следующая большая пещера находится справа. Избавившись от обосновавшихся в ней Трсанти, мы собираем разбросанную по углам амуницию, стараясь не угодить под динамитные шашки, которые кто-то добрый периодически пытается сбросить сверху нам на голову. Заглянув в проход слева, мы кастуем на себя заклинание **Shield** для того чтобы избежать урона от выпущенного по нам в упор пушечного ядра, затем избавляемся от самого канонира, собираем боеприпасы и, повернув рычаг рядом с решеткой, забираем лежащие за ней аптечки (2 штуки). После этого можно возвращаться в большую пещеру с падающими на голову динамитными шашками. Идем налево, к лифту, поворачиваем рычаг и протискиваемся между прутьями решетки, прежде чем кабина начнет подниматься. Поднявшись наверх, мы убиваем еще двух Трсанти и прыгаем в воду. Проплывая по заполненному водой туннелю, стоит при первой же возможности подняться на поверхность и собрать лежащие в небольшой пещерке патроны и аптечку. После этого можно снова нырять в воду и плыть вперед — на этот раз уже до конца туннеля. Оказавшись в следующей большой пещере, мы выбираемся из воды по лестнице и проходим по мосткам к деревянной «беседке», внутри которой нас поджидает очередной Трсанти. Подстрелив его, спускаемся вниз по лестнице и готовимся к встрече еще с двумя фанатиками. Очистив территорию, можно забрать лежащие в этом помещении патроны, бу-



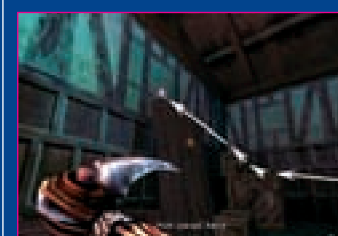
тылки с «коктейлем Молотова» и аптечку. Если выглянуть в проход слева и нырнуть в воду, на дне подземного озера мы можем отыскать еще немного боеприпасов — впрочем, в этом сейчас нет особой необходимости. Открыв дверь, а следом за ней еще одну, мы попадаем в узкий коридор, в дальнем конце которого нас поджидает Трсанти, вооруженный бутылями с коктейлем имени нашего соотечественника. Кастуем на себя заклинание **Shield**, готовим дробовик и мчимся по коридору с максимально возможной скоростью. В дальнем конце коридора быстро сворачиваем налево и избавляемся от любителя-подрывника, затем разворачиваемся на 180 градусов и разряжаем дробовик в двух его товарищей, набегающих сзади. Теперь можно немного перевести дух. Идем направо и, оставаясь на безопасном расстоянии, стреляем в ящики со взрывчаткой (**TNT**), уложенные возле стены. Заглянув в образовавшийся после взрыва пролом, мы находим лежащий в сундуке **Amplifier** и аптечку за решеткой в небольшой камере. После этого мы выходим из пролома, возвращаемся к тому месту, где сражались с вооруженным бутылками с зажигательной смесью Трсанти, и карабкаемся вверх по лестнице слева. Не отходя от лестницы, стреляем в ящик со взрывчаткой, затем забираем лежащую справа аптечку и заходим в образовавшийся пролом. Поднимаемся вверх по лестнице справа, оказавшись в пещере наверху, убиваем одинокую ведьму-Трсанти и собираем разбросанные на полу аптечки (2 штуки), бутылки с зажигательной смесью, патроны и книгу под названием Trsanti Witch.

Спрыгнув в дыру в полу этой пещеры, мы плывем вперед по направлению к развалинам здания. Выбравшись из воды, слева мы находим аптечку, справа — пару крайне недружелюбно настроенных Трсанти. Избавившись от них, поднимаемся вверх по лестнице слева, идем налево, убиваем еще двух фанатиков и поворачиваем рычаг. Развернувшись на 180 градусов, мы видим поднимающуюся вдали решетку. За ней мы находим две аптечки и динамитные шашки, после че-



го разворачиваемся и идем направо. Завернув за угол, мы попадаем в небольшой коридор. Для начала нам стоит заглянуть в проход слева. Повернув рычаг на стене, мы кастуем на себя заклинание **Shield**, мчимся вперед, забираем лежащий за поднявшейся решеткой **Mana Well** и сразу же бежим назад, надеясь, что ни одной из стреляющих ловушек не удастся зацепить нас. Вернувшись в коридор, мы убиваем стоящего в проходе справа Трсанти, затем еще одного — в комнате с ящиками со взрывчаткой (следует соблюдать осторожность, дыбы не зацепить их случайным выстрелом. Открыв дверь в дальнем конце комнаты, мы забираем аптечку за ящиками со взрывчаткой, затем идем направо и с безопасного расстояние стреляем по ящикам, лежащим рядом с решеткой, и бежим (!) в образовавшийся проход, в то время как сдетонировавшая взрывчатка у нас за спиной превращает пиратский склад в руины. У нас же тем временем появляется новая забота — Амброуз собственной персоной выходит пообщаться с Гэллоуэем, и заканчивается эта встреча тем, что нам приходится спасаться от какого-то мощного огненного заклинания (по счастью, все это происходит автоматически, в ролике). Сбежав от Амброуза, мы попадем в пиратскую сокровищницу. Как много сундуков! И ведь почти в каждом из них лежит что-то полезное. Ну что ж, мы не жадные, мы хозяйственные — забираем все. И подходим к лежащему на постаменте свитку с заклинанием **Skull Storm** — тем самым, которое нам уже пришлось опробовать на своей шкуре во время сражения с аббатом монастыря в далеком прошлом. Но ведь никто не думает, что это заклинание достанется нам просто так, правда? Сохраняем игру :). Стоит нам забрать свиток, и сокровищница начинает заполняться ядовитым газом. Теперь нужно поторопиться: быстро переключаемся на только что выученное заклинание **Skull Storm** и с его помощью пробиваем стену прямо за постаментом, на котором лежал свиток. Забежав в образовавшийся проход, мы можем чувствовать себя в относительной безопасности.

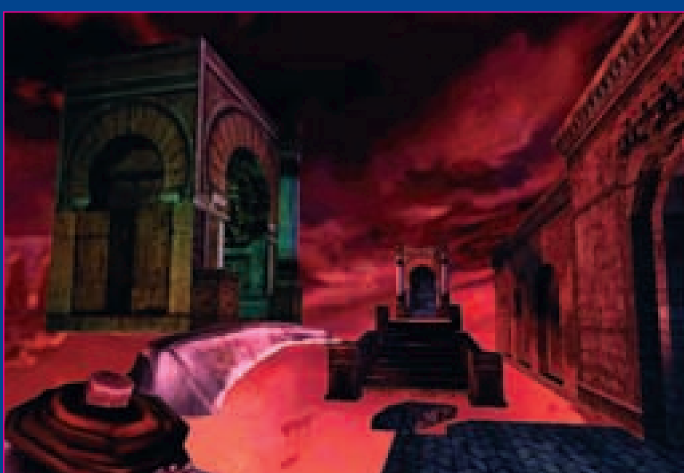
По счастью, создатели игры решили не утруждать нас поиском дороги обратно к особняку Ковенантов. После загрузки очередного уровня мы оказываемся прямо перед главным входом. Оказавшись в холле, перед большой лестницей мы сворачиваем налево — и тут из-за открывшейся двери нам навстречу выплывает служанка, которая сообщает о том, что Джереми давно уже ожидает Патри-

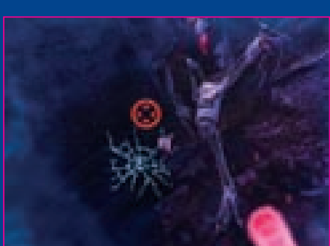


ка. За дверью оказывается коридор, в дальнем конце которого мы открываем двойную металлическую дверь и попадаем в зал с изогнутой лестницей и стеклянным потолком. Впрочем, буквально через секунду после нашего появления осколки потолка дождем осыпаются на пол, а на нас нападают сразу две летающие головы. Дробовик — лучшее оружие для борьбы с этими юркими и невероятно живучими тварями (неплохой альтернативой может стать также револьвер с серебряными пулями) — нужно только прижаться спиной к какой-нибудь стенке и не позволять им подобраться сзади. Ну и, конечно же, не стоит забывать про магический щит, который поможет нам сэкономить массу здоровья и нервов. Покончив с монстрами, мы идем в проход справа от лестницы и даже успеваем поприветствовать Джереми, прежде чем в комнате появляется Амброуз и отрубает своим топором голову нашему гостеприимному хозяину. Предварительно этот негодяй отнимает у Патрика зеленый магический камень и перед началом боя устанавливает его в навершии топора. После этого Амброуз немного «подрастает» и превращается в уродливого и кровожадного великана... который ока-

зывается на удивление беспомощным в бою. Все что нам нужно — это просто стрейфиться вокруг него, уворачиваясь от ударов топора до тех пор, пока в комнате не появится еще один монстр — нечто похожее на гигантского льва. Вопреки ожиданиям, нападает этот лев на Амброуза, после чего у нас есть вполне достаточно времени для того чтобы вооружиться револьвером и одним точным выстрелом выбить зеленый камень из навершия топора. Если не удалось сделать это с первого раза, ничего страшного — лев будет периодически возвращаться и отвлекать нашего противника. Лишившись камня, Амброуз вновь принимает свой, г-хм, «нормальный» облик и замирает на одном месте, слегка покачиваясь. Где-то мы это уже видели... Самое время достать косу кельтов и отрубить негодяю голову. В последовавшей за этим сцене мы видим льва, бросающегося на Патрика, жуткий обряд из далекого прошлого... а затем каким-то чудесным образом возвращаемся обратно в гостевые покои. На очереди у нас общение с Отто Кейсингером...

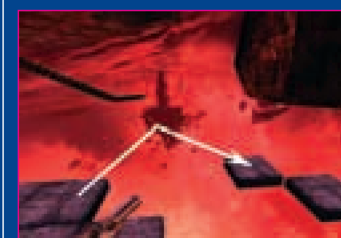
Покинув единственную относительно безопасную комнату этого особняка, мы выходим в коридор и разговариваем с дворецким. Последовав за ним, мы заворачиваем налево, проходим вперед через анфиладу помещений и, оказавшись в «U»-образном коридоре, идем направо. Здесь нам придется столкнуться с новой разновидностью местной нежити, именующей себя **Mon`to-shonoi**. Больше всего это похоже на летающего осьминога средней величины с большой зубастой пастью. Дробовик в сочетании с магическим щитом дает неплохие результаты, и, отправив парочку новых монстров в небытие, мы получаем наконец-то возможность дойти до конца коридора, завернуть за угол — налево, затем направо — и, миновав пару дверей, оказаться на втором этаже главного холла. Проигнорировав большую лестницу, мы заходим в дверь напротив, проходим по коридору и открываем первую дверь слева — это комната Джереми. На каминной полке лежит ключ от кабинета, на столике возле кровати — дневник, в чулане лежат патроны, а в ванной спрятана аптечка. Собрав все это, мы выходим из комнаты и через главный холл возвращаемся в «U»-образный коридор. Теперь нам необходимо пройти его направо до конца и открыть дверь ключом, найденным в комнате Джереми. Следует подготовиться к тому, что по дороге на нас нападет еще один **Mon`to-shonoi**. За дверью оказывается короткий коридор, ведущий в кабинет. Собрав лежащие в этом помещении ловушки, аптечку, записку и ключ, мы готовим **Ether Trap** и пытаемся выйти обратно в коридор. В комнате немедленно появляется Аарон, чрезвычайно раздраженный тем, что мы еще живы. Дабы помочь нам принять правильное решение и поскорее покинуть особняк, он превращается в того самого монстра с цепью, которого мы видели в самом начале игры, и нападает на Патрика. Теперь у нас есть выбор: стерпеть подобное хамство и просто убежать или же использовать одну из ловушек **Ether Trap** и, заманив в нее Аарона, избавиться от него хоть ненадолго. Второй вариант, понятное дело, предпочтительнее.





Покинув кабинет, мы возвращаемся в «U»-образный коридор и на этот раз направляемся к выходу — той самой анфиладе комнат. Выйдя из коридора, мы сразу же сворачиваем налево и заходим в гостеприимно открытую дверь. По дороге на нас могут напасть несколько **Mon`to-shonoi**, но к этим тварям уже можно было привыкнуть. Подождав, пока игра загрузит очередной уровень, спускаемся вниз по лестнице — и повторяем уже знакомый путь по коридорам мимо комнаты с камином (около камина лежит аптечка), мимо покоев Аарона — к фальшивому зеркалу, за которым мы прятались от осьминогов после первого путешествия в Онейрос. Помимо **Mon`to-shonoi** настроение по дороге нам будет портить и сам Аарон, на которого при желании можно израсходовать еще одну ловушку. Оказавшись перед зеркалом, мы идем налево, спускаемся по ступенькам в комнату с камином и выходим в дверь справа. Открыв дверь слева, мы попадаем в коридор со множеством дверей, за которыми можно отыскать патроны и аптечку. Открыв дверь в конце коридора и следом за ней вторую, мы спускаемся вниз по лестнице и открываем дверь под лестницей слева ключом, найденным в кабинете Джереми.

В комнате слева можно найти пару хищных растений (и расстрелять их фосфорными патронами), аптечку и боеприпасы (в каморке за дверью). Вернувшись в предыдущее помещение, мы заходим в дверь слева (единственную, в которую мы еще не заглядывали). Еще одна дверь слева, и после небольшого сражения с **Mon`to-shonoi** мы спускаемся вниз по лестнице, подбираем лежащую неподалеку аптечку и готовимся встречать нового противника. Летающая голова — вот ведь мерзкая тварь — внезапно врывается в помещение с улицы через дверь (!) и, естественно, нападает на Патрика. Прижавшись к стене, мы закрываемся от вражеских атак магическим щитом (не стоит забывать, что он закрывает нас только с одной стороны) и стреляем, стреляем, стреляем. После того как голова переходит из летающего состояния в неподвижное, мы выходим на улицу через любезно открытую ею дверь — и попадаем в настоящий шторм. Ветер подхватывает нас и несет наверх. Дождевые струи, грозовое небо, верх, низ — все перемешалось. Но уже буквально через несколько секунд мы приходим в себя и, развернувшись, видим перед собой балкон особняка. Вырвавшись из воздушного потока и спрыгнув вниз, мы заходим в дверь и забираем ле-



жащие за ней боеприпасы и посох. Вернувшись обратно на балкон, мы устанавливаем посох в специальное отверстие на возвышении (это происходит автоматически, когда мы проходим мимо) и получаем новое заклинание — **Lightning**. А сзади к нам тем временем уже подкрадываются два хаулера, которых необходимо оперативно вывести в расход...

Покончив с хищниками, мы вновь заходим в дверь и спускаемся вниз по лестнице слева. Тут нам как раз пригодится новое заклинание — выстрелив молнией в дверь слева, мы получаем возможность открыть ее. Забрав лежащие за дверью коробки с патронами для револьвера, мы открываем дверь слева. В этой комнате мы находим очередную записку для нашего дневника... а еще здесь весело поет и переливается **Amplifier**, который некий доброжелатель уложил на самый верх прислоненной к стене доски. О том, чтобы допрыгнуть до него с пола, не приходится и мечтать — слишком высоко, тут пришлось бы научиться летать. А что если... но нет, запрыгнуть на стоящие рядом в углу ящики тоже не удается. Или нет — можно забраться на ящики справа, затем, воспользовавшись заклинанием Haste, перепрыгнуть дальше. Еще несколько прыжков — и мы уже стоим на вершине пирамиды в углу, еще недавно казавшейся абсолютно неприступной. Последний рывок — и вот мы уже в прыжке хватаем вожделенный **Amplifier** и возвращаемся в предыдущую комнату.

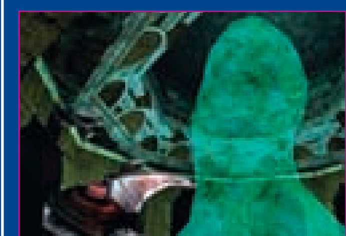
Спустившись вниз по лестнице в комнату с камином, мы идем налево и спускаемся еще ниже. Забираем лежащие внизу аптечки (две штуки), возвращаемся обратно в комнату с камином (слева



от него на столике стоит бутылка с «коктейлем Молотова») и заходим в дверь в дальнем конце помещения. Идем по балкону по направлению к коробочкам с патронами для дробовика, на ходу активируя магический щит и готовясь к сражению с очередным Mon`to-shonoi. После того как с хищной тварью будет покончено, мы заходим в дверь на другой стороне балкона — и попадаем на крышу. Вернее, почти попадаем — для того чтобы подняться туда, нам необходимо опустить лестницу, которая находится справа от двери. Сделать это очень просто — подозрительно знакомый нам посох уже установлен в отверстие на постаменте, остается только «зарядить» его с помощью нашей магической молнии, и можно праздновать победу. Немного испортить нам ощущение праздника призвана летающая голова, нападающая на Патрика как раз в тот момент, когда он менее всего этого ожидает, ну а поднявшись наверх, мы видим перед собой кажущуюся такой милой и безобидной по сравнению с другими обитателями этого особняка летучую мышь. Но это уже мелочи... итак, мы карабкаемся вверх по лестнице и идем к двери башни, которая находится на противоположной стороне крыши. Дверь, разумеется, закрыта, но где наша не пропадала — справа и слева от нее на стене имеется наклонный каменный выступ, так почему бы нам не пройти по нему к круглому окну, которое находится точно над дверью, и когда оно случайно разобьется, почему бы нам не запрыгнуть внутрь? Упс, похоже, это было опрометчивое решение... Спиральная лестница внутри башни практически полностью разрушена, мы неминуемо должны упасть на пол и разби... стоп, что это? Похоже, в этом месте не действуют обычные законы гравитации, и мы можем спокойно подпрыгивать на недосягаемую прежде высоту и падать с любой высоты без малейшего ущерба для собственного здоровья. Все это, конечно, очень мило, но свобода эта играет с нами довольно злую шутку. Все дело в том, что нам необходимо подняться на самую вершину башни, перепрыгивая с одного обломка лестницы на другой. Самым нетерпеливым настоятельно рекомендуется сохранять игру (F6) после каждого прыжка, потому как падать придется ой как часто... У подножия башни лежит **Amplifier**, а рядом с ним резвятся два создания, очень похожих на юрких нелетающих птиц. Еще одна такая тварь поджидает нас в нише на лестнице, и пусть вас не обманывает мирный внешний вид пташек — на деле они способны довольно быстро и болезненно атаковать нас не только когтями, но и странным розовым лучом, от которого у Патрика начинается резкое головокружение и начисто пропадает способность пользоваться оружием. Для того чтобы избавиться от подобной напасти, достаточно воспользоваться заклинанием **Dispel**, но делать это нужно быстро, потому как птички не ждут... Вообще-то специально спускать-

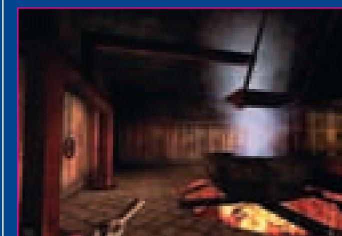
ся вниз за **Amplifier** вовсе не обязательно — нам еще предстоит побывать здесь позже, когда врагов поблизости уже не будет. Но если уж довелось упасть... Одним словом, точно рассчитывая прыжки ( + **<Space>** для длинного прыжка и **<Space>** и затем  для короткого) и пользуясь при необходимости заклинанием **Haste**, мы добираемся наконец-то до вершины башни и запрыгиваем в фиолетовый луч, который поднимает нас наверх, в портал. Мы вновь переносимся в Онейрос...

Не самое приятно место, что и говорить, и главное — почему-то совершенно незнакомое. К числу местных обитателей на этот раз прибавились летающие головы и те самые птички, о которых говорилось немного выше. Лучший способ борьбы с ними — усиленное (примерно до 2-3 черепов за раз = 4-5 **Amplifier**) заклинание **Skull Storm**, для ближнего боя сгодится также и коса, но близко их лучше все-таки не подпускать. Миновав небольшой мост, мы как раз встречаемся с первым отрядом наших новых пернатых друзей. Расправившись с ними, мы идем направо, затем сворачиваем направо еще раз и по карнизу добираемся до комнаты, в которой хранится книга, **Health Vial**, **Amplifier** и злобная летающая голова. Избавившись от последней и забрав с собой все полезное, мы возвращаемся в «главный зал» и проходим в его левую часть. Здесь находятся два портала — зеленый и голубой. Голубой портал служит своего рода «входом», в то время как из зеленого мы появляемся в конечной точке назначения. Ступив на движущуюся платформу слева и забрав парящий в воздухе **Health Vial**, мы благополучно



возвращаемся на твердую... землю (?) и запрыгиваем в голубой портал.

В этом месте нам предстоит познакомиться с еще одним обитателем Онейрос — летающим колдуном по кличке **Verago**. К сожалению, этот тип успел где-то выучить заклинание **Skull Storm**, а потому сражение с ним представляется делом весьма непростым и опасным. Похоже, нам придется все-таки открыть «неприкосновенный запас» серебряных пуль... Подстрелив колдуна с максимально возможного расстояния, мы проходим вперед и затем направо. Для того чтобы допрыгнуть до камня, на котором лежит **Amplifier**, нам придется воспользоваться заклинанием **Haste**. Получив желаемое, мы возвращаемся в центральную часть, спускаемся вниз по лестнице слева и заходим в проход. За ним нас уже поджидает осьминог — но теперь, с магическим щитом и с косой наперевес, он уже не представляется нам серьезным противником. Избавившись от осьминога, мы забираем лежащий справа **Health Vial**, затем кастуем заклинание **Scrye** и поднимаемся по ступенькам в скрытый голубой портал. Наша следующая задача — пропрыгав по парящим в воздухе платформам, забрать лежащий слева энергетический ключ (нечто светящееся, с золотыми искрами вокруг), а затем вернуться через голубой портал обратно на предыдущий «летающий остров». За время нашего отсутствия здесь появился еще один маг, однако при определенном везении нам так и не придется тратить на него патроны. Вновь спускаемся вниз по лестнице слева, заходим в проход слева от невидимого портала, проходим через комнату с колонной искрящегося воздуха в следующий зал и с безопасного расстояния выводим в расход одинокую птицу, обосновавшуюся у дальнего входа. Туда-то нам и нужно... Выходим, идем немного вперед и затем налево — в очередной голубой портал, который переносит нас на первый «остров». Идем вперед, затем налево и видим слева проход, за которым виднеется какая-то решетка. Для того чтобы открыть ее,



нам придется воспользоваться недавно найденным энергетическим ключом — вставить его в круглую скважину справа от ворот.

После того как решетка открывается, мы проходим вперед и благополучно сваливаемся в дыру в полу, из которой поднимается столб искрящегося воздуха. Разумеется, это очередной портал. По прибытии на новое место нам придется воспользоваться заклинанием **Haste** для того чтобы перепрыгнуть через пропасть. Еще одно заклинание — **Dispel** — помогает нам избавиться от голубого магического барьера впереди, после чего самое время активировать наш щит и готовить косу для сражения с целой толпой осьминогов. После того как утихнут кровожадные вопли и всякое шевеление в коридоре затихнет, мы можем обследовать окрестности. Прямо перед нами внизу находится небольшой дворик. Обходим его слева, забираем лежащий у дальней стены **Health Vial** и используем заклинание **Skull Storm** для того чтобы безнаказанно пострелять по толпящимся внизу птичкам (2 штуки). Покончив с ними, мы можем спокойно спрыгивать вниз и идти в проход в правой части двора.

Спустившись вниз по лестнице, мы убеждаемся в том, что дальнейший наш путь лежит через пропасть, над которой из воздуха материализуются уже знакомые нам белые плитки. Добраться нам необходимо до следующей лестницы, ведущей к платформе где-то далеко на горизонте, ну а основная проблема заключается в том, что плиты под ногами появляются далеко не везде, и нам придется изрядно полупать по воздуху, прежде чем мы найдем правильный путь. Проблема номер два — птичка, поразительно метко стреляющая по нам с той самой далекой платформы. Гулять по пустоте с кружащейся головой — последнее дело, а потому вредную зверюгу необходимо как можно быстрее вывести в расход, желательно посредством револьвера. Спустившись вниз по призрачным ступенькам, мы оказываемся совсем уже неподалеку от лестницы... и тут путь обрывается. Тупик? Вовсе нет — нам придет-

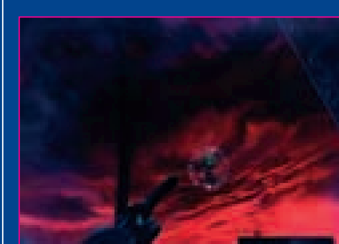


ся совершить прыжок в пустоту в надежде, что под ногами в результате все-таки появятся белые плитки (их даже можно увидеть, если подойти к самому краю). Перед этим рискованным трюком рекомендуется сохранить игру, и уж совсем опасным будет следующий прыжок, перед которым неплохо было бы воспользоваться заклинанием **Haste**. Но, наконец, нам удается добраться до нормальной каменной лестницы, подняться по ней наверх, забрать лежащие там **Health Vial**, фосфорные и серебряные патроны и запрыгнуть в портал. Нас ждет новое незнакомое место...

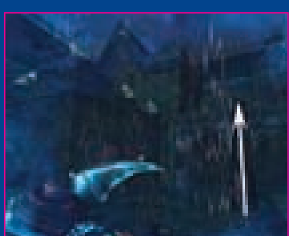
Пройдя вперед по мосту и успешно отстрелявшись от летающей головы, мы спрыгиваем вниз, к зеленому порталу, поворачиваемся налево и сваливаемся в очередной портал, который переносит нас наверх. Разворачиваемся, поднимаемся вверх по лестнице слева, проходим через комнату и забираем **Health Vial**. Поднявшись вверх по лестнице справа, мы избавляемся от стада птичек и заходим в дверь за углом справа. Дождавшись пока игра загрузит очередной уровень и получив очередную запись в дневнике, мы поднимаемся по лестнице в следующую комнату и сражаемся с местными обитателями (несколько птичек и осьминог) посредством ударной дозы заклинания **Skull Storm**. Забрав лежащие за стеной справа **Health Vial** (2 штуки) и две коробки револьверных патронов, мы выходим в дверь напротив и идем направо по направлению к решетке. Для того чтобы открыть ее, нам достаточно наступить на выступающую из пола пластину. Спустившись вниз по лестнице, мы поворачиваем небольшое колесо на стене и, убедившись в том, что вода действительно начала наполнять бассейн, поднимаемся обратно. Открыв ворота слева с помощью точно такой же пластины в полу, мы спрыгиваем в бассейн и заплываем в трубу. При первой же возможности нам необходимо повернуть налево и забрать лежащий возле решетки секстант. После этого мы можем с чистой совестью выбираться из воды. Подойдя к постаменту, который находится у противоположной стороны бассейна, мы устанавливаем в него секстант (это происходит автоматически). Механизм поворачивается — и вода у нас за спиной поднимается из бассейна и превращается в огромную подвижную колонну! Запрыгнув в нее и проплыв наверх (странно, не правда ли?), мы выбираемся из воды на небольшой решетчатый мостик и заходим в голубой портал.

Чуяло сердце, что с гигантским львом, который так помог нам во время сражения с Амброузом, нам еще предстоит встретиться... Так и есть — лев собственной персоной рычит позади голубого магического барьера прямо перед нами и настроен он, похоже, крайне недружелюбно. Сражаться с ним — задача не из легких, но тут можно пойти на одну хитрость... Обернувшись назад, мы видим, что зеленый портал, через который мы попали сюда, окружен колоннами, стоящими довольно близко одна от другой. Расстояние вполне достаточно для того чтобы между колоннами протиснулся человек, а вот как насчет чудовища? Забравшись в беседку, мы используем заклинание **Dispel** для того чтобы уничтожить магический барьер и готовим дробовик, переведенный в режим стрельбы из двух стволов (). Ну, так и есть — лев застрял, и мы можем безнаказанно расстреливать его из-за колонн (в худшем случае, если уловка все-таки не сработает, нам придется непрерывно отступать назад, прикрываясь магическим щитом, и тоже очень долго стрелять). После того как с монстром будет покончено, мы заходим в его логово и, забрав лежащий там **Mana Well**, с помощью заклинания **Dispel** освобождаем проход к лежащим в боковых нишах **Health Vial**. Вернувшись к зеленому порталу, идем направо в комнату с большим котлом. Забрав лежащий там **Health Vial**, мы поворачиваем небольшое колесо на стене (в котел начинает течь вода) и затем используем заклинание **Skull Storm** для того чтобы разжечь под котлом огонь (перед этим стоит отойти на безопасное расстояние). Вернувшись к зеленому порталу, мы поднимаемся вверх по лестнице справа, проходим по небольшому коридору и вновь поднимаемся по лестнице — в комнату с рычагом и люком в полу. Повернув рычаг, мы видим, как открывается люк и поднимающийся из котла снизу пар заставляет вращаться вентилятор на потолке, который в свою очередь открывает проход к энергетическому ключу.

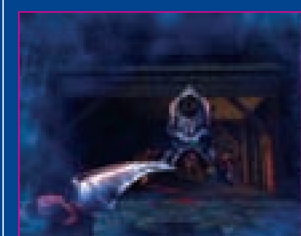
Теперь мы поднимаемся вверх по лестнице слева от зеленого портала и используем энергетический ключ для того



чтобы открыть решетку. Поднимаемся вверх по лестнице, открываем дверь и сдвигаем крышку гроба, стоящего в центре следующей комнаты. На полу появляются кровавые пятна, которые ведут к двери слева. Последовав за этим своеобразным указателем, мы открываем дверь, идем вперед, к порталу — и в дверь за ним. Открыв дверь, которая находится прямо перед нами, мы видим справа голубой портал и заходим в него. Выходя из зеленого портала, мы готовим револьвер с серебряными пулями и готовимся к серьезному сражению с целой толпой летающих магов — по счастью, хоть нападать на нас они будут по очереди... в большинстве случаев. Старательно закрываясь почти бесполезным магическим щитом и непрерывно стреляя по парящим в воздухе фигурам, через некоторое время мы все-таки облегченно переводим дух — все, закончились. Переходя по мосту в здание напротив, все-таки следует оглядываться по сторонам — маги вполне могли затаиться внутри. Забрав лежащую слева книгу и лежащий справа **Health Vial**, мы по камням забираемся наверх и спрыгиваем в кровавый бассейн. Всего таких бассейнов два, и соединены они небольшим туннелем, находящимся где-то на глубине. Нам, соответственно, придется заплыть туда для того чтобы перебраться в соседний бассейн — и по дороге забрать древний артефакт, лежащий в центре туннеля. Поднимаясь вверх к поверхности второго кровавого бассейна, мы можем забрать **Health Vial**, лежащий в небольшой нише в стене (главное, чтобы на все это нам хватило воздуха). Добравшись до следующего помещения, мы видим перед собой некую загадочную статую. Достаточно использовать заклинание **Scrye** для того чтобы фигура ожила и открыла нам свое сердце. Несколько раз стреляем по нему из револьвера (используем обычные патроны), и сердце падает на пол. После того как мы подбираем его, комната начинает заполняться кровью. Поднявшись до самого верха, мы забираем лежащий там **Health Vial** и выходим (или, лучше сказать, выплываем) через ворота, за которыми нас поджидает очередной осьминог.



За кровавым водопадом справа скрывается **Amplifier**. Забрав его, мы поднимаемся вверх по ступеням слева и заплываем в вертикальный (!) туннель, заполненный кровью. Интересно, и почему она не выплескивается в этот проход? Воспользовавшись заклинанием Haste, мы доплываем до дна и забираем лежащий там **Health Vial**. Вернувшись к проходу для того чтобы перевести дух, мы вновь ныряем в кровавый туннель и на этот раз плывем наверх. Миновав небольшой мост, мы видим перед собой еще один кровавый туннель. И вновь мы кастуем заклинание **Haste** и плывем ко дну, где лежат два **Health Vial**. Переведя дух на нижнем мосту, мы всплываем наверх. Здесь нелишним будет вновь воспользоваться заклинанием **Haste**. Прямо перед нами находится еще один мост, за которым установлен алтарь, на который нам необходимо положить человеческое сердце. Помешать этому изо всех сил постараются парящие над головой маги. Сражаться с ними не имеется смысла — куда проще, воспользовавшись заклинанием ускорения, пробежать вперед, коснуться алтаря (сердце будет положено на него автоматически) и быстро отступить назад, в кровавый поток. Тем временем алтарь неспешно опускается вниз. Подождав несколько секунд, мы вновь пробегаем по мосту, спрыгиваем в образовавшееся в полу отверстие и, забрав лежащий там **Arcane Whorl**, забегаем в голубой портал, который находится в нише напротив. Теперь можно немного перевести дух. Открыв дверь справа, мы попадаем в большой зал, под потолком которого виднеется еще один голубой портал. Высоковато



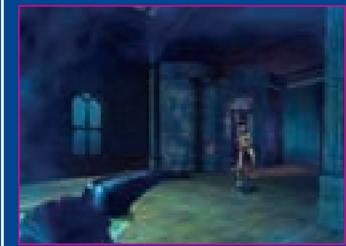
— для того чтобы попасть туда, неплохо было бы научиться летать. А что, это мысль... Все находящиеся в этом зале двери ведут в небольшие комнаты с алтарями в центре — и все эти комнаты являются ловушками, разнообразно, но неотвратимо убивающими того, кто дерзнет положить на алтарь древний артефакт... все, кроме одной. Местонахождение «правильного» алтаря может меняться, в нашем случае он оказался за дверью, к которой можно было подняться по лестнице справа. Отыскав «правильный» алтарь и установив на него артефакт, мы возвращаемся в главный зал и поворачиваем рычаг. Из пола поднимается колонна, в центре которой лежит свиток, дающий нам способность летать — **Flight**. Забрав его, мы разворачиваемся по направлению к голубому порталу, нажимаем кнопку **<Space>**, затем **<Вперед>** — и летим! Единственный недостаток новой игрушки — слишком быстро заканчивающийся «заряд», который не позволяет нам забираться достаточно высоко.

Выйдя из портала, мы идем налево и перелетаем через разрушенный молнией мост к новому голубому порталу. Он переносит нас к цепочке каменных платформ, подни-



мающихся к парящей в воздухе крепости. Казалось бы, что может быть проще — перелетая с одной платформы на другую, забраться наверх? Ан нет, по ходу дела мешать нам будут сразу две летающие головы, избавиться от которых не так-то просто. Возможно, стоит просто убежать... Добравшись до входа в цитадель, мы забегаем внутрь и видим **Arcane Whorl**, лежащий в центре некоего фиолетового купола. Использовав заклинание **Shield**, мы заходим внутрь и, постоянно обновляя рушащуюся магическую защиту, забираем лежащий в центре **Arcane Whorl** и возвращаемся обратно. Добравшись до двери, которая находится на противоположном конце зала, мы заходим внутрь и затем летим наверх, к голубому порталу, используя окружающие стены башни изнутри каменные кольца для того чтобы остановиться и обновить «заряд» заклинания **Flight**. Выбравшись из портала, мы проходим вперед, не жалея патронов, расстреливаем из револьвера летающую голову и перелетаем через каменные обломки слева. За ними нас ждет настоящий клад — целая гора боеприпасов и пара **Health Vial**. Не к добру это... Вернувшись в предыдущее помещение, мы заходим в дверь слева (напротив портала) — и оказываемся возле цитадели Кейсингера. Нижняя часть здания напоминает пирамиду своими многочисленными уступами-ступеньками. Почему бы нам не взлететь по ним немного повыше? Начиная огибать здание, мы замечаем летающего вокруг Кейсингера и пару магов. Стискиваем зубы и обновляем магический щит — ничего, будет и на нашей улице праздник. Перед нами с грохотом обрушивается стена — взлетев в пролом, мы бежим направо и продолжаем подниматься по каменной дорожке, спиралью обвивающей крепость. Главное — ни на секунду не останавливаться до тех пор, пока мы не окажемся на вершине. Периодически перед нами будут падать обломки стены (в первом проломе, кстати, можно найти **Health Vial**) — огибая их, мы поднимаемся все выше и выше и вскоре уже бросаем вызов Кейсингеру.

Не хочется никого пугать, но этот член семейки Ковенантов является одним из самых сложных противников в игре. Начать с того, что большую часть времени он закрывается от наших атак магическим щитом, перед которым бессильно любое наше оружие. Сам Кейсингер не стесняется пользоваться молнией (от которой с успехом защищает наш магический щит) и заклинанием **Skull Storm** (перед



которым магический щит, увы, практически бесполезен). Мы можем атаковать старого врага практически любым оружием — но то, что он постоянно находится в движении, перелетая с места на место, делает наш выбор весьма и весьма ограниченным. В итоге все сводится к двум вариантам: дробовик с фосфорными патронами + магический щит или заклинание **Skull Storm** без щита. И в первом и во втором случае нам придется постоянно стрейфиться, дабы не угодить под вражескую магическую атаку, но второй вариант представляется куда более рискованным — но зато и более быстрым. Как бы то ни было, нам нужно будет провести четыре-пять очень удачных атак для того чтобы Кейсингер исчез в зеленой вспышке и в центре крыши открылся проход внутрь цитадели. Начало показалось сложным? Ничего, дальше будет еще сложнее. Благополучно свалившись в дыру в крыше и опускаясь с одной металлической платформы на другую, мы вскоре вновь видим Кейсингера — на этот раз уже без магического щита, но зато с новым заклинанием — теперь он пускает в нас огненных птиц. Наша задача: перелетая с одного балкончика на другой, буквально сталкиваться с ним в воздухе, стреляя из дробовика в упор (если, конечно, еще остались патроны — но на худой конец здесь сойдет даже коса). Достаточно всего лишь нескольких удачных попаданий — для того чтобы Кейсингер с криком обрушился вниз и больше уже никогда не досаждал нам. Кстати, птицы вроде бы тоже довольны — во всяком случае на Патрика они больше не нападают. Вновь оказавшись на вершине башни особняка и получив в награду очередной **Mana Well**, мы начинаем спускаться вниз, к подножия, помня о том, что падение с большой высоты здесь ничем не грозит. Подобрав лежащий внизу **Amplifier** (если мы не сделали это раньше), мы открываем дверь и выходим из башни. Забрав две аптечки, лежащие в углу справа, мы идем направо, в коридор с рыцарскими доспехами, и снова направо — поднимаемся вверх по лестнице. Здесь перед нами появляется Аарон, которого, похоже, придется избрать следующей мишенью...

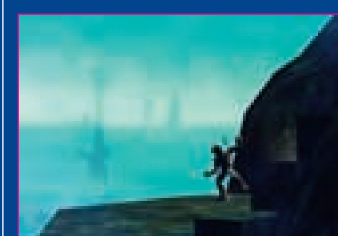
Посокрушавшись по поводу нашей неуступчивости и нежелания подыхать, когда об этом просят, Аарон вновь превращается в монстра и начинает преследовать нас. Закрывшись магическим щитом (слабая защита, но все же лучше, чем никакой), мы взбегаем вверх по ступенькам и затем по изогнутой лестнице справа. Оказавшись в уже до безобразия знакомой анфиладе комнат, ведущей к «U»-образному коридору, мы бежим направо, затем направо еще раз — словом, повторяем уже неоднократно проделанный путь к фальшивому зеркалу. Пробежав по всем коридорам (и подстрелив по дороге пару **Mon`to-shonoi**), мы поворачиваем налево, в комнату с камином, пробегаем через нее, от двери бежим направо и затем налево — к дворецкому, безмятежно сидящему на стуле и не замечающему никаких монстров вокруг. Вот это жизнь!

Поговорив с дворецким и получив от него ключ, мы с удивлением оглядываемся по сторонам и убеждаемся в том, что монстры действительно исчезли... по крайней мере, пока. Открыв полученным от дворецкого ключом дверь слева, а следом за ней еще одну, мы выходим на крышу особняка и сталкиваем вниз правую каменную гаргулью. Приземлившись, эта птичка пробила для нас проход в подвал. Спрыгиваем следом за ней и заходим внутрь. Забрав лежащий слева **Arcane Whorl**, мы идем направо, кастуем заклинание **Scrye** и заглядываем поочередно в левую и правую двери для того чтобы пополнить запас фосфорных и серебряных патронов. Центральная дверь приводит нас к пролому в стене, за которым виднеется прикованное цепями к потолку тело Аарона. Полюбовавшись на него, мы возвращаемся во двор и разворачиваемся лицом по направлению к еще оставшимся на крыше гаргульям. Как удачно обрушились вниз эти каменные перила справа, вы не находите? Прямо-таки идеальная лестница для того чтобы забраться вверх, на крышу. Так мы и поступим. Оказавшись наверху, поворачиваемся направо и карабкаемся вверх по лестнице (на этот раз уже настоящей). Оказавшись на верхнем ярусе крыши, мы замечаем открытое окно справа. Забегая вперед, стоит сказать, что ведет оно в мастерскую Аарона. Наверное, стоит все-таки заглянуть туда. Сохранив игру (на случай случайного падения) и использовав заклинание **Haste**, мы хорошенько разбегаемся и перепрыгиваем с одной крыши на другую. Теперь можно и в окно забраться. Собрав лежащие на верхнем ярусе мастерской динамитные шашки, бутылки с «коктейлем Молотова» и книгу, мы спускаемся вниз по лестнице и готовимся к сражению с Аароном... вернее, со спешно нарисованным им поверх нашего портрета существом. На картине оно находится у нас за спиной. Быстро активируем магический щит, разворачиваемся назад и... ох, вот это громадина! Стоит вообразить себе **Mon`to-shonoi**, подросшего раз в пять, чтобы мысленно подготовить себя ко встрече с новой тварью. В отличие от своих мелких собратьев, она умеет с силой втягивать в себя воздух и таким образом подтаскивать к себе находящихся поблизости противников — нас, например. Но сражение с ним не требует от нас никакой оригинальности — все так же защищаемся магическим щитом, все так же стреляем из дробовика, а что тварь большая — так это даже лучше, попасть легче. Победив монстра, мы убеждаемся в том, что Аарон сбежал, — и поднимаем лежащий под картиной ключ. Помимо него на первом этаже мастерской можно найти бутылку с «коктейлем Молотова» (на столике в углу) и **Mana Well** (в центре картины). Для того чтобы добраться до последнего, нам придется вновь забраться на второй ярус и спрыгнуть вниз, прижимаясь плечом к портрету. Открыв дверь внизу, мы выходим из мастерской, забираем лежащие на столике возле камина аптечки и выходим наружу. Идем направо, заворачиваем за угол и видим в арке слева железные ворота. Открыв их, мы идем налево до деревянных ворот, неподалеку от которых был убит садовник. Эти ворота мы можем открыть с помощью ключа, найденного в мастерской Аарона.

Начинающаяся за воротами тропинка ведет к коттеджу Бетани — небольшому домику на острове, окруженном каменной стеной. Свернув на развилке налево, мы пробираемся по воде ко входу в коттедж и от двери идем направо. Использовав заклинание **Scrye**, мы можем увидеть призрака, копающегося в досках пола в углу справа. Уложив в это место динамитную шашку, мы находим тайник, в котором лежит ключ от покоев Аарона и его челюсть. Забрав все это, мы выходим из комнаты и поднимаемся вверх по лестнице справа. Идем налево и вскоре видим аптечку и две коробки патронов для дробовика в комнате с обрушившимся полом. Использовав заклинание **Haste**, мы перепрыгиваем через провал и забираем все это. Сразу же сзади слышится рев хаулеров, и вот они появляются — целая стая, добрый десяток хищных тварей, желающих полакомиться нами. Дабы сберечь патроны, сражаться с ними мы будем с помощью косы, закрываясь от случайных ударов магическим щитом. Из закрытой комнаты справа доносятся характерные звуки **Amplifier**, однако, для того чтобы добыть его, нам придется выйти на балкон, по скату крыши добраться до открытого окна и залезть внутрь комнаты. После того как **Amplifier** оказывается у нас, в дверь врывается хаулер. Что ж, спасибо за то, что освободил проход. Добив недобитых хищников, мы спускаемся на первый этаж и покидаем коттедж Бетани. Миновав каменную ограду, мы видим слева огромного монстра — точную копию того, с которым мы сражались в мастерской Аарона. Что ж, на этот раз у нас есть неплохое преимущество — безопасное расстояние. Воспользовавшись усиленным заклинанием **Skull Storm** (удерживать правую кнопку мыши до появления сразу трех черепов), мы избавляемся от неповоротливого монстра, возвращаемся к развилке и идем по направлению к развалинам, среди которых одинокими кустиками торчат два хищных растения. **Skull Strom** также валит их наповал. Расстреляв непокорную зелень с безопасного расстояния, мы обыскиваем развалины в поисках аптечек (2 штуки) и боеприпасов (куча). Больше нам здесь делать нечего. На дороге, ведущей обратно в особняк, нас будут поджидать еще два громадных **Mon`to-shonoi** — и обоих можно вывести в расход, не отходя от развалин, с помощью заклинания **Skull Storm**. Вернувшись во двор особняка, мы идем налево и заходим в дверь, ведущую на кухню (напротив арки внутреннего двора). В зале с камином мы вновь встречаем Аарона, который после непродолжительного монолога опять превращается в монстра. Быстро забрав лежащую в дальнем левом углу аптечку, мы забегаем в левую арку, открываем дверь в комнате с кухонным лифтом и поднимаемся вверх по лестнице. Наверху нас ждет еще одна дверь. Открыв ее, мы идем направо и в комнате с камином поднимаемся вверх по лестнице слева для того чтобы вернуться в коридор с фальшивым зеркалом.



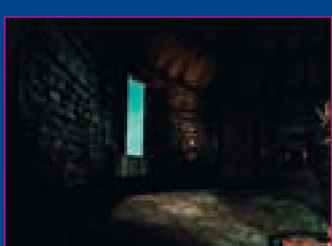
Пробежав по коридорам, мы вскоре видим слева большую двойную дверь, украшенную замысловатым рисунком. За ней находятся покои Аарона. Открыв дверь ключом, найденным в тайнике в коттедже Бетани, мы забираем лежащие на столе в комнате бутылки с «коктейлем Молотова», аптечку и ключ от покоев Бетани. Как раз в этот момент слышится чей-то жизнерадостный смех, двери покоев распахиваются и сверхсильный ветер пытается затянуть нас обратно в коридор. Сопротивляемся изо всех сил, отступая от двери в угол комнаты,



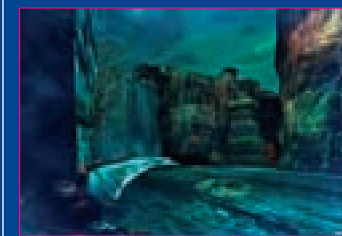
— и внезапно все прекращается. Покинув покои Аарона, мы идем по коридору налево, в конце поднимаемся вверх по лестнице — словом, проделываем обратно весь путь до анфилады комнат, в одной из которых находится дверь, ведущая в покои Бетани (после того как игра загрузит очередной уровень, нам нужно свернуть два раза налево и открыть дверь, украшенную буквой «**B**», предварительно убив охраняющего ее маленького **Mon`to-shonoi**). Оказавшись в покоях Бетани, мы можем воспользоваться заклинанием **Scrye** для того чтобы услышать звуки барабанов и забрать лежащий на столе дневник. После этого в углу комнаты открывается дверь, из которой выходит высокий воин с копьем — и незамедлительно нападает на нас. Готовим магический щит и косу. Основная проблема в бою с этим типом заключается в том, что он постоянно исчезает для

того чтобы оказаться у нас за спиной. Соответственно, у нас есть выбор: либо вертеться на месте, размахивая во все стороны косой, либо прижаться спиной к стене и прикончить противника более организованно. Заглянув в проход, из которого появился воин, мы спускаемся по лестнице в дыру в полу, идем вперед и затем направо — к подвешенному к потолку телу Аарона. Вставив на место найденную в тайнике в коттедже Бетани челюсть (это происходит автоматически в тот момент, когда мы подходим к телу), мы видим, как Аарон оживает, — и готовимся к бою. Но на самом деле готовиться тут особенно не к чему: вооружившись косой, мы отрубаем ему одну из конечностей, после чего Аарон утверждается в центре зала и начинает увлеченно метать в нас одну из своих цепей. На всякий случай активировав магический щит, мы стрейфимся вдоль стены, стараясь встать точно позади одной из больших цепей. Довольно велика вероятность того, что цепь Аарона запутается в ней, но можно поступить даже еще проще: встать напротив деревянной двери и в последний момент отскочить в сторону, наблюдая за тем, как цепь нашего противника втыкается в дерево. После этого он становится беззащитным и, как и все его предшественники, замирает на одном месте, предоставив нам возможность отрубить косой буйную голову. В последовавшем за этим ролике Патрик видит кошмарный сон про какую-то пещеру — и затем резко просыпается неподалеку от водопада в горах. Сон оказался реальностью: из особняка Ковенантов мы перенеслись в место под названием **Eternal Autumn** (Вечная Осень).

Для начала стоит сказать пару слов о врагах, которые поджидают нас здесь. Во-первых, это уже знакомые хищные растения, во-вторых — маленькие и зубастые летающие рыбки, которые легко рубятся косой, даже если не очень точно прицелиться. Наконец, это дикари всех мастей и размеров — начиная от воина, встреченного нами в покоях Бетани, и заканчивая коренастыми крепышами с самострелами и копьями. В сражении с ними хороши все средства, но лучше всего действует их же самострел, который нам еще предстоит найти. Что ж, пока мы разбиваем стоящие возле воды вазы, в которых могут лежать целебные корешки (местный аналог аптечки), боеприпасы или хищная рыбка, или растение — кому как повезет. Затем мы ныряем в воду и, борясь с течением, собираем лежащие на дне возле берега корешки. После этого мы забираем лежащую неподалеку книгу и, проигнорировав призрак Бетани, начинаем подниматься в гору, по дороге выводя в расход хищные растения и рыбок. Оказавшись наверху, необходимо разбить стоящую возле воды справа урну и достать из нее самострел — великолепное оружие с «оптическим прицелом» (приближение — клавиша [ALT]) и возможностью



«подзарядки» от заклинания **Lightning**, делающей каждую стрелу мощнейшим оружием. Перебравшись через реку по полому бревну (или просто перелетев через нее — способность летать вновь вернулась к нам), мы долго и старательно поднимаемся в гору, по дороге сражаясь со многочисленными противниками, перечисленными выше, и старательно подновляя магический щит, закрывающий нас от случайных стрел. Оказавшись на вершине горы, мы добираемся до входа в пещеру и, избавившись от обосновавшихся над ним хищных растений, забираем спрятанный в кустах сверху **Arcane Whorl** (мы можем долететь до него). После этого мы можем с чистой совестью заходить в пещеру. Весь дальнейший путь является скучным примером крайне линейного этапа игры.



Мы просто идем вперед, изводя под корень всех попадающихся на пути врагов. Из первой пещеры мы идем направо, в пещеру с двумя выходами. Идем налево, переходим через лавовый мост и нажимаем на нечто в полутемной нише в дальней стене комнаты. После этого в полу открывается люк, и мы должны быстро вернуться в комнату с двумя выходами. Забежав в противоположный (некогда правый) проход, бежим вперед до тех пор, пока не оказываемся в комнате с костром в центре. Здесь нам придется убить огненную птицу, а затем подлететь к незажженному светильнику на стене и нажать на него. Из открывшегося окна потянет сквозняком, пламя отклонится, и мы сможем пролететь над костром и забрать новое оружие — Феникс, стреляющий огненными яйцами. После этого мы выходим из комнаты и идем дальше, разбивая урны и сражаясь с врагами. Оказавшись на вершине горы, мы аккуратно слетаем вниз и вновь начинаем подниматься наверх. Оказавшись в тупике, перелетаем на противоположную сторону, затем проходим по узкому мосту и взбираемся вверх по веткам. Оказавшись на вершине горы, мы видим костер внизу, убиваем стоящих возле него дикарей и осторожно спускаемся вниз. Оказавшись в пещере, мы проходим по длинному мосту (перед этим нам придется перебить его многочисленных защитников), затем поднимаемся вверх по лестнице слева и попадаем на «развилку». Лестницы слева и справа ведут к урнам, в которых можно найти что-то полезное. Обшарив эти помещения, мы поднимаемся вверх по центральной лестнице (напротив входа) и идем налево.

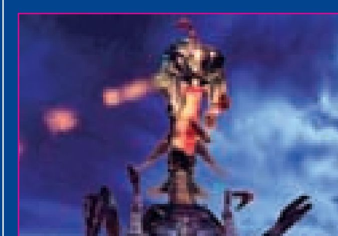
Поднимаемся вверх по лестнице — сперва деревянной, затем обыкновенной, идем наверх и поворачиваем колесо в центре небольшой комнаты. Оказавшись возле водопада, мы идем направо и заходим в первую пещеру справа. Оказавшись наверху и изучив содержимое урн, мы спрыгиваем вниз и вновь идем направо — в следующую пещеру. Проходя через деревню, стоит заглядывать во все окрестные дома. Местные жители



привыкли делать их многоэтажными, так что наверху также запросто может оказаться что-то полезное... или кто-то вредный. Взлетев на холм в конце деревни, мы перелетаем в окно сторожевой башни и поворачиваем колесо внутри для того чтобы открыть большую дверь. Разобравшись с врагами внутри, мы перелетаем через реку, останавливаясь на каждом из камней, и идем по деревне к храму, отбиваясь от летающих магэсс, метающих в нас молнии. Во втором зале храма нам нужно воспользоваться заклинанием **Skull Storm** для того чтобы пробить стены слева и справа от входа и уничтожить проросшие там растения (в левой нише после этого остается лечебный корешок). Хищные ветки после этого, впрочем, не исчезают — более того, в зале появляются еще и три высоких воина. Победив их, мы выходим из храма через заднюю дверь и, пройдя мимо домов, поднимаемся наверх в гору — на встречу с Бетани.

Сразу после начала боя с Бетани мы должны закрыться магическим щитом и подготовить револьвер с серебряными пулями. Главную опасность здесь, как ни странно, представляет не сама Бетани, а две ее подручных ведьмы, которых нам необходимо вывести в расход в первую очередь. Очень важно вовремя закрываться щитом от их молний, не допускать, чтобы ведьмы заходили с двух сторон, почаще перелетать с платформы на платформу, а самое главное — ни в коем случае нельзя убивать маленькую летающую голову. Она действительно мешает, спора нет, но стоит нам убить ее, и Бетани призовет ей на смену огромного **Mon`to-shonoi**, который своим дыханием будет сдувать нас с крыш-платформ. В общем-то, никто не мешает нам и самим спуститься вниз, в деревню, и немного передохнуть, но лучше уж закончить этот бой поскорее. После того как хотя бы с одной ведьмой будет покончено, стоит почаще обращать внимание на Бетани, которая вот-вот должна призвать нового монстра. Все дело в том, что наша главная противница становится уязвимой только после того, как она призывает какое-то новое существо. Соответственно, нам достаточно выбрать подходящий момент — или самим создать его, перелетев на центральную платформу и убив одного из монстров — для того чтобы подбежать к замершей без движения Бетани и отрубить ей голову косой. Сразу же после этого мы чудесным образом переносимся на остров камней, где нас встречает Джереми (!!!), оказавшийся одним из плохих парней. После того как Патрик вторично лишает его головы — на этот раз с помощью древней косы кельтов, — нас ждет сражение с Королем Нежити.

Право слово, финальный босс игры несколько разочаровывает. Обосновавшийся на небольшом островке Король Нежити защищен как танк, машет лапами и кусается, из воды вокруг него высовываются хищные щупальца — словом, караул. Но если хорошенько присмотреться, в самом начале сражения мы можем отстрелить монстру нижнюю пару лап (или подбросить под них пару динамитных шашек). После этого в животе Короля открывается пасть, которая пытается затянуть нас внутрь. Этого нельзя допустить ни в коем случае — но ведь достаточно просто выстрелить внутрь, и чудовище сразу же прикроет живот лапами. И именно в этот момент оно становится уязвимым — открывает свою голову. Выбрав оружие помощнее — яйца феникса, например, или самострел, заряженный молнией — мы стреляем в голову Короля Нежити. Он с ревом отдергивает ее назад и вновь открывает живот, в пасть которого нам необходимо незамедлительно выстрелить. И так раз двадцать... Одной из самых удобных комбинаций для победы над последним боссом являются яйца феникса + **Ectoplasm** (для стрельбы по животу). Запас яиц можно пополнить на берегу острова, стараясь не попасть при этом в хищные щупальца. Вообще, щупальца эти после пасти в животе Короля представляют главную опасность в последнем бою — уж очень легко забыться и отступить назад немного дальше, чем нужно... Но вот после n-ной попытки чудовище с ревом падает на землю. Happy end? Едва ли... Не стоит забывать главное правило всех ужастиков: зло никогда не бывает побеждено до конца. Во всяком случае для Патрика Гэллоуэя приключения не заканчиваются. Как знать, быть может мы еще примем в них участие...



СИ TACTIX

# КОДЫ PC, PS, PS2

## КОДЫ PC

### America: No Peace Beyond the Line

Во время игры нажмите [Enter], а затем вводите коды:
**gimmemorefirepower** — усиление Firepower
**goldinmypockets** — 1000 Золота
**iwantfastfood** — 1000 Еды
**icanwineverythingnow** — Выиграть текущий уровень
**iwantareallybadguy** — Billy the Kid
**iwantareallystrongher** — Gall
**woodisverygood** — 1000 Дерева
**icangeteverything** — 5000 Еды, Дерева, Золота (100 ружей и лошадей
**horsesarecrazy** — 10 Лошадей
**iwantanamericanhero** — David Crocket
**cpuon** — Активировать искусственный интеллект
**cpuoff** — Выключить искусственный интеллект

### The Settlers IV

Для того, чтобы включить режим кодов, наберите во время игры **!wqsa**
**!win** — Выиграть текущий уровень
[F12] — Продвинуть время на 1 минуту

### The Sims: House Party Expansion Pack

Для того чтобы во время игры включить режим кодов, наберите комбинацию [Ctrl] + [Shift] + [C], при этом в левом верхнем углу экрана появляется панель ввода. После этого можно набирать коды. Для того, чтобы одновременно ввести несколько кодов, печатайте их через точку с запятой.
**rosebud** — 1000 Simoleons

### Outlive

Поставьте игру на паузу и перейдите в окно чата. Затем вводите коды и нажимайте [Enter]. Внимание: не забывайте про значок ` # ` в начале каждого кода!
**#BE QUICK OR BE DEAD** — Скорость
**#CAN I PLAY WITH MADNESS** — Режим бога
**#FEAR OF THE DARK** — Открыть всю карту
**#THE CLAIRVOYANT** — Действие кода неизвестно
**#REVELATIONS** — Действие кода неизвестно
**#FORTUNES OF WAR** — Credits code

### WarBreeds

Во время игры включите **Caps Lock**, зажмите клавишу [Ctrl] и напечатайте: **SPAMSPAMSPAMHUMBUG**. Затем выключите **Caps Lock** и нажмите клавишу [F9]. Теперь можно вводить чит-коды:
**cgk max** — уровень CGK выставляется на максимум
**crop pop** — на всех фермах появляются сборщики
**crop kill** — убить всех сборщиков на карте
**egg boy returns** — вызвать землетрясение
**kill** — убить выбранный юнит
**set none** — открыть всю карту

### Oil Tycoon

В папке, где находится игра, отыщите файл «**config.txt**» и откройте его. В нем можно изменить цену всех продуктов.
Изменение стартового капитала на уровнях сложности легком, среднем и трудном. Отыщите в файле следующие строки и измените значения цифр:
**startkapital(1)** = 6000000 ;einfach
**startkapital(2)** = 4000000 ; mittel
**startkapital(3)** = 2000000 ; schwer

## КОДЫ PS

### The Mummy

Для того, чтобы войти в режим чит-кодов, выберите команды **Quit** -> **Replay Level** -> **Bonus Game Modes**, а затем вводите команды:

***Все оружие***

(●), (■), (●), (✕), (✕), (▲), (▲), (■).

***Открыть каирский уровень (для введения этого кода необходимо закончить игру с любым счетом)***

(▲), (✕), (▲), (●), (■), (▲), (●), (✕).

***Бесконечный боезапас (для введения этого кода необходимо закончить игру со счетом не менее 50%)***

(✕), (▲), (✕), (■), (●), (▲), (■), (▲).

***Бесконечные жизни (для введения этого кода необходимо закончить игру со счетом не менее 55%)***

(●), (●), (▲), (●), (✕), (■), (■), (✕)

***Неуязвимость (для введения этого кода необходимо закончить игру со счетом не менее 60%)***

(▲), (✕), (●), (●), (■), (✕), (▲), (■).

### International Track & Field

***Управление камерой, проигрывающей игровые моменты***

[R1] — переключение между камерами, управляемыми компьютером и игроком.

◀, ▶ (или (■)), (●) — вращение камеры вправо или влево по кругу

▼, ▲ — изменение вертикального угла наклона камеры

(▲), (✕) — изменение масштаба изображения камеры

[L1] — переключение между несколькими атлетами

***Режим «Бикини»***
Во время игры выберите режим «100m Free style» и нажмите ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, (●), (✕). Пловцы будут одеты в бикини

## КОДЫ PS2

### Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

**Американская демо-версия**

Включение режима кодов:
**ECB79FF8 1456E60A**
Бесконечный рацион:
**3CBB523E 1456E7A2**
Бесконечные бинты:
**3CBB5246 1456E7A2**
Бесконечный Diazepam
**3CBB524A 1456E7A2**
Бесконечная сила
**4DD121CC 1456E89D**
Получить M9 и бесконечный боекомплект:
**4CBB53CE 1456E788**
Получить USP и бесконечный боекомплект:
**4CBB53D4 1456E788**
Получить SOCOM и бесконечный боекомплект:
**4CBB53D2 1456E788**
Получить FA-MAS и бесконечный боекомплект:
**4CBB53D8 1456E788**
Получить C4:
**4CBB53E2 1456E781**
Получить Chaff Grenade:
**4CBB53EC 1456E7A1**
Получить парализующую гранату:
**4CBB53EA 1456E7A1**
Получить гранаты:
**4CBB5300 1456E781**
Получить вражескую форму:
**3CBB5250 1456E7A6**
Получить пустые магазины:
**4CBB53FA 1456E781**
Получить камеру:
**4CBB5262 1456E7A6**
Получить ST камеру:
**4CBB53E8 1456E79F**
Получить Box A:
**3CBB5276 1456E7A6**
Получить Box B:
**3CBB5278 1456E7A6**
Получить Box C:
**3CBB5268 1456E7A6**
Получить Wet Box:
**3CBB527C 1456E7A6**
Получить V Sensor:
**3CBB527A 1456E7A6**
Получить сигареты:
**4CBB5266 1456E7A6**
Убить Ольгу с одного удара:
**4DE8B5AC 1456E7A6**

**Японская демо-версия:**

Включение режима кодов:
**ECB78550 1456E60A**
Бесконечный Diazepam:
**3CBB4E4A 1456E79F**
Бесконечный рацион:
**3CBB4E3E 1456E79F**
Максимальный рацион:
**3CBB4E7E 1456E788**
Бесконечные бинты:
**3CBB4E46 1456E79F**
Получить M9 и бесконечный боекомплект:
**4CBB4FCE 1456E781**
Получить USP и бесконечный боекомплект:
**4CBB4FD4 1456E781**
Получить FA-MAS и бесконечный боекомплект:
**4CBB4FD8 1456E788**
Получить вражескую форму:
**3CBB4E50 1456E7A6**
Получить V Sensor:
**3CBB4E7A 1456E7A6**
Получить сигареты:
**3CBB4E66 1456E7A6**
Получить Box A:
**3CBB4E68 1456E7A6**
Получить Box B:
**3CBB4E78 1456E7A6**
Получить Box C:
**3CBB4E76 1456E7A6**
Получить Wet Box:
**3CBB4E7C 1456E7A6**

### MDK 2: Armageddon

***Смешанный персонаж***
Пауза, затем зажмите [L2] + [R2] и нажмите ▲, ▼, ▶, ◀, (✕), (▲), (●), (■), (■) + **Start**.
***Kurt в боксерских трусах***
Находясь в основном меню, зажмите [L2] + [R2] и нажмите (■), (■), (▲), (■).
***Панорамная камера***
Пауза, затем зажмите [L2] + [R2] и нажмите (●), (✕), (●), (✕).
***Сумасшедшая камера***
Пауза, затем зажмите [L2] + [R2] и нажмите (✕), (●), (✕), (●).
***Режим замедления движений***
За Max, зажмите [R2] и нажмите ▲, ▲, ▲, ▲.
***Doctor Hawkins издает непристойные звуки***
Играя за Doctor Hawkins, нажмите [L2] + [R2] + ◀ + (✕).

**Около 40% писем начинаются со слов: «Пишу я вам не в первый раз». В них, этих словах, может чувствоваться либо скрытая обида, либо неуместная благодарность. Все зависит от того, что написано дальше. А дальше может быть написано, например, следующее: «Первые мои двадцать восемь писем вы не опубликовали, и если не опубликуете и это, то я...». Далее, как правило, идут недвусмысленные угрозы физической расправы над оборзевшим редактором рубрики «Обратная Связь». Или: «Вы уже опубликовали мое первое письмо, и я искренне надеюсь, что и следующее постигнет та же счастливая участь». Письма, если разобраться, вообще вещь очень интересная... Настоящий выпуск рубрики «Обратная Связь» отличное тому подтверждение.**

**magazine@gameland.ru**

Здравствуйте, Дмитрий! Спасибо, что прошлые мои письма улетели в далекое никуда, видимо, не суждено. Поймите, мне абсолютно все равно попадают они в печать или нет, но вы же хоть ответить можете? Жаль... Даже не знаю, что нужно, чтобы мое письмо осталось замеченным. А вы вообще письма читаете? Или, может быть по правилу «решка или орел» их открываете? Читая последние письма «Обратной Связи» понимаешь, что для того, чтобы письмо было напечатанным, нужно выполнить три вещи: похвалить В. Назарова, задать глупый вопрос и ни в коем случае не критиковать журнал. К сожалению, всего этого делать я не умею и не хочу, поэтому моим соображениям так и суждено оставаться никем не замеченными и никем не прочитанными. Единственным утешением остается конкурс, где есть полная уверенность, что все твои мысли будут опубликованы. Даже и не знаю, какое меня ждет огорчение, когда конкурс закончится.

Знаете, в последнее время очень модно хвалить одних авторов СИ, ругать других, и.т.д. Как-то даже в одном письме я встретил что-то типа: «Раньше мне коллектив СИ казался сплоченным, а теперь вот наоборот». Приколисты... Как вообще можно сравнить трезвую оценку эксперта Овчинникова с вашими эмоциональными взглядами на игры. Борис Романов, по-моему, все больше становится пессимистом.

Очень хорошая задумка об обзоре Black&White. Пожалуй, теперь все хиты именно так и надо рассматривать. Ладно, буду заканчивать. Хотел было прикольнуться над оценкой Сергея Дрегалина игры Conker's Bad Fur Day (так это что ли пишется?). Нуль, молодец, это первая таковая оценка на моей памяти. Ладно, не напечатаете, так хоть на e-mail ответьте, это же всего пара резких ударов по клавиатуре. Ну а не ответите, так просто больше не буду писать в обратную связь.




Искренне ваш, RealerQ
RealerQ@mail.ru

*Здравствуй, RealerQ! Конечно, можно было бы и не комментировать первый абзац твоего письма, но удержаться я все-таки не смогу. Какого-то принципа по тактике публикации писем не существует. Есть письма, которые я считаю интересными, есть письма, которые я считаю интересными и содержащими в себе какой-то смысл. То есть,*

*смысл для того, чтобы их можно было опубликовать. Если письмо X читателя Y не было опубликовано в номере Z, из этого не следует, что письмо X неинтересно или читатель Y — дурак или редактор отдела писем — сволочь, каких поискать. (Кстати, только что выяснил, слово «дурак» Word называет словом с ярко выраженной экспрессивной окраской, а «сволочь» игнорирует). Так вот, из этого всего следует, что просто смысла для публикации письма нет. Вот и все.*

*По поводу обзора Black&White... Что ж, и я считаю, что это была неплохая идея, и реализована она была точно не в самый последний раз.*

Здравствуй, Геймленд!!! Пишу вам второй раз, но мое первое письмо было проигнорировано Вами. А поводом для написания этих строк послужила начатая Mr.Shad'ом в номере 08(89) за апрель тема о будущем игрового мира. Так вот предлагаю вам свою точку зрения на этот вопрос(дальнейшее к вопросу ПК vs приставки не относится).

А дело в том, что рынок приставок, переживающий сегодня пик своей активности, медленно УМИРАЕТ. Да, именно так. Реалистическая графика превратится в фотореалистическую, мир станет полностью интерактивным. Игры будут умещаться на DVD. Куда дальше? И скажите, что ресурсов X-BOX не хватит, чтобы осуществить все это. Да хватит, и еще останется. Все, дальше выход более мощных приставок бесполезен. Да, не спорю GameCube2, PlayStation10, Dreamcast30 выйдут, но ЗАЧЕМ? Кому нужны будут 15Ггц и 2048 метров памяти, если загружены будут только 600 и 64 (именно столько, я считаю, будет достаточно). Деградация.

Единственная семья приставок, которая может и будет жить и развиваться — это GameBoy/GameBoy Advance. Программистам нужно постараться, чтобы в картридж засунуть суперигру. У остальных, пространство не ограниченно (в разумных пределах). ПК. Тут все проще. Технологии развиваются уже несколько лет, и рынок живет бурной жизнью. Так как конкуренция здесь много раз больше, чем на рынке приставок, то она будет продолжать гонку продукции. Именно из-за этой конкуренции рынок и не умрет. Вот так. Вывод: после выхода X-box рынок приставок просто начнет вымирать.

Несколько вопросов.

1. GameBoy Advance будет в России?
2. Есть ли на PC Покемон (Пикачу)?
3. Почему такая маленькая рубрика «Железо»?

А так у вас все хорошо. Ваш верный читатель, Шыукфиду ( ака Miserable). До свидания.

P.S. Это МОЕ СУБЪЕКТИВНОЕ мнение. Оно может не совпадать с мнением остальных.

P.P.S. Если есть ошибки, sorry.

P.P.P.S. Все вышенаписанное НИКАК к теме приставки vs. компы не относится.

*Сколько себя помню, всегда находились люди, которые утверждали, что развиваться дальше некуда. Помню, когда появились первые 286-е машины, послышались первые крики о том, что игровая индустрия достигла своего апогея. Очень шумно было, когда появились первые 3D-акселераторы. Вот они — технологии, позволяющие добиться сверхреалистичности! Признаться, и я, когда увидел Mario 64 с трудом представлял себе игру, которая могла бы быть круче в технологическом плане. Однако время шло, все менялось, и пора бы уже привыкнуть к мысли, что пределов совершенствованию (в том числе и технологий) нет. И тем более это не такой уж убедительный повод для того, чтобы утверждать о деградации какой-то определенной платформы.*

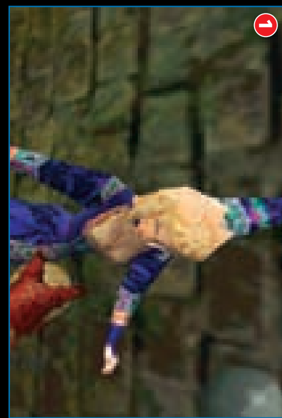
*1. В скором времени вы сможете приобрести GameBoy Advance в магазине E@shop. А в массовом порядке приставка появится после американского релиза 11 июня.*

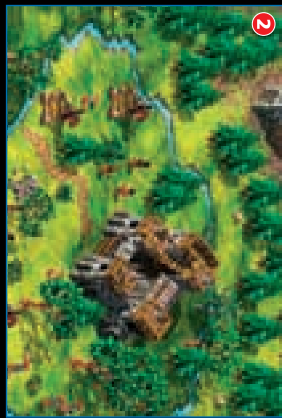
*2. Есть тематические игрушки, которые, надо признаться, с «Покемонами» общего имеют не много.*

*3. Журнал все-таки об играх.*

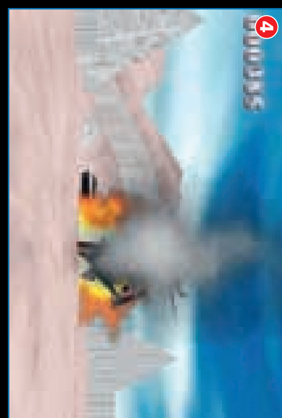
*Кстати об играх: приходят первые отклики о Black&White.*

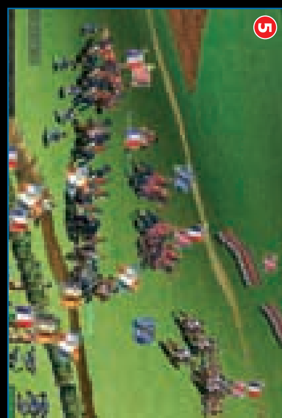
Здравствуйте любимая редакция моего СИ! Читаю ваш журнал уже более трех лет и













## ДЕМО-ВЕРСИИ:

**1 Legends of Might and Magic**
Демо-версия многопользовательского шутера от первого лица во вселенной Might & Magic.

**2 The Settlers IV**
Если кто еще не решил, покупать ли четвертую часть знаменитых Settlers, то предлагаемая демка поможет ему определиться.

**3 Meridian 59: Renaissance**
Если у вас неважный компьютер и медленный Интернет, то эта игра откроет вам дорогу в волшебный мир онлайновых ролевых игр.

**4 Tank Time**
Демо-версия 3D-шутера на танках.

**5 Waterloo: Napoleon's Last Battle**
Wargame в реальном времени из истории наполеоновских войн.

**6 Rick S. Conway**
Аркадный шутер от третьего лица.

**ПАТЧИ:**

Kingdom Under Fire v1.09
Hostile Waters English V1.01
Rune v1.06
Icewind Dale: HoW v1.41
Links 2001 v1.20
Majesty: The Northern Expansion Update #1
Diablo II v1.06
Fallout Tactics: BoS v1.25

никак не могу нарадоваться — с каждым годом он становится все лучше и лучше! Но вот насчет новых оценок, я думаю, вы погорячились: старые были намного лучше, т.к. они отражали все аспекты игры, а теперь — посмотришь итог (до 40 ни у кого не доходила и вряд ли дойдет), прочитаешь небольшие итоги об игре(которые кстати у всех авторов очень похожи) и все! Словом, пора это замечание срочно исправлять!
Ну а теперь о главном, о Black&White! Когда он вышел, все ведущие российские и мировые компьютерные сайты сразу же начали его обозревать и тут мнения разделились: некоторые посчитали его полным провалом, ну а другие (разобравшись) признали его настоящим хитом! На мой взгляд, это произошло во многом по вине самих авторов, которые так сильно разрекламировали свою игру, что все стали ждать настоящей сенсации уровня Civilization или Doom! А когда игра вышла, оказалось что это совсем не то, что предполагали и отсюда низкие оценки. Но если поиграть в B&W подольше, то можно увидеть что игра отнюдь не провальная, а во многом оригинльная: впервые реализован совершенно иной интерфейс (вернее, его отсутствие), а поведение компьютерного интеллекта внушает уважение. Так что все не так уж и плохо,ведь все равно будем играть-деваться некуда!
MAXX
P.S. прошу всех ко мне в гости на мою страничку: http://www.maxx2001.boom.ru

*Мне кажется, что дело тут не в том, что кто-то в Black&White разобрался, а кто-то — нет. Скорее всего, дело в том, что есть такие авторы, которые считают, что их мнение всегда должно быть оригинальным. И ради этой оригинальности они готовы идти на все, что угодно. Некоторые review Black&White — прекрасное тому подтверждение. Хотя совсем недавно мы получили весьма интересный и, самое главное, точный обзор игры от небезызвестного Михаила Хорпякова:*

Black&White вышел. Редкая игра удостаивается такого пристального ожидания. Так ждали Heroes 3, Quake 2 и Quake 3 Arena, UT и C&C 2, Red Aleart 2. Но есть одно отличие — это все сиквелы, а B&W — совершенно новая игра, перспектива которой до сего момента развивалась исключительно благодоря интенсивному участию в ее пиар-раскрутке знаменитого дизайнера Питера Мулинекса.
Да, такой пиар-компании игровая индустрия еще не видывала: полутаинственные презентации с соло-выступлениями метра, собственноручно демонстрирующего невероятные аспекты еще более невероятного геймплея, изредка прерываемые ахами-охами очарованной публики, гениальная дозировка информации — все это заставляло нас безоговорочно верить в будущую шедевральность проекта Lionhead.
Удивительно воздействие, которое оказывали на журналистов упомянутые ван-мэн шоу — пресса писала о B&W только в положительном ключе. И чтобы вы думали — нашлись такие лицемеры, которые набрались хамства и выставили довольно низкие оценки «шедевру» после его выхода. И это при том, что все показанное на презентациях оказалось правдой. Лицемеры!
Собственно об игре. А игра интересная, даже по началу приятно шокирующая. Особенно потрясает рука. При помощи руки мы перемещаем себя (камеру) в пространстве, ею же вырываем деревья, кидаем валуны, собираем с полей просо и вылавливаем рыбу из рыбных мест, а в минуты гнева швыряем мирных жителей на скалы.
Кричат: новый жанр, супергеймплей! Говорить стоит не о новом жанре, тут речь идет о принципиально новом уровне взаимодействия игрока с игровой средой. Некоторые жалуются — неудобный интерфейс. Не согласен в корне — здесь нет интерфейса. Ну, где он? Покажите, ткните пальцем! Нет, неудобства есть, но виноват в этом отнюдь не замеченный каким-то чудаком интерфейс, а контроллер типа мышь. Поиграйте ею в B&W и после представьте, что вы управляете виртуальной рукой непосредственно, при помощи перчатки виртуальной реальности.
Графика в игре уникальна — она совмещает в себе великолепное визуальное качество и экстремальную гибкость. Я бы даже так сказал: гуттаперчевая графика! А вы — X-box, X-box! PC жил, жив и будет жить. Для более конкретного анализа смотрим скриншоты.
Какого черта я пишу этот дурацкий и никому не нужный обзор? Зачем изнурять себя ненужными описаниями? Я хочу сказать только одно — геймер обязан иметь в своей коллекции Black&White — поистине неисчерпаемый объект изучения.
Михаил Хорпяков

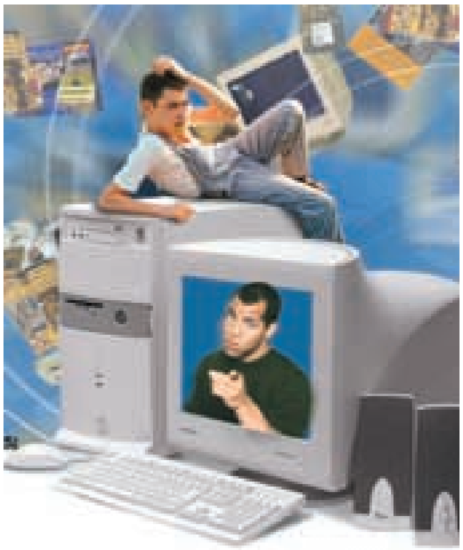
*К слову сказать, Михаил Хорпяков стал победителем внезапно возродившегося конкурса писем. И соответственно награждается призом от эксклюзивного дистрибьютора компании Schick. От себя добавлю, что больше всего мне понравился последний абзац...*

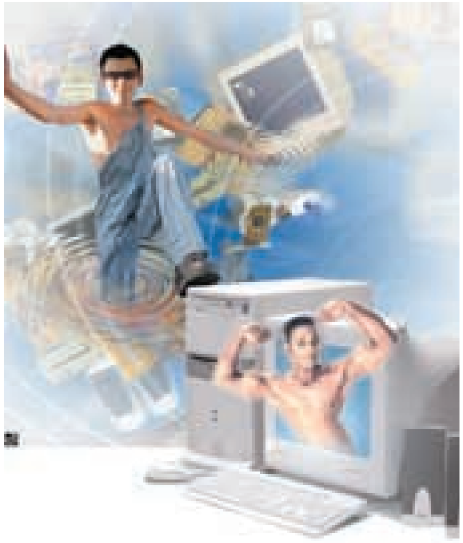
Привет «Страна»! Вот решил написать тебе письмо впервые за 5 лет, как я вас читаю. А побудило меня сделать этот поступок вот что: все начиналось с приходом Quake. Стали появляться первые игровые сообщества. Нет не кланы, а просто сообщества, затем организовались первые кланы. Они были кособоки и неопытны, сейчас их основателей зовут «отцами». Все для меня началось, когда появился Half-Life. Полежав в больнице, я вышел в школу, и друзья первый раз пригласили меня в клуб сыграть в халфу. Первый бой непередаваемое ощущение — все взрывалось, летало и гибло. Было супер, и я этим заразился, это стало как доза для меня. Я без нее и дня не могу прожить, и тогда я стал думать о своем клане. Тогда у нас в городе был только один клан, и все включая меня стремились в него попасть. Но потом он распался из-за ссоры его создателей, и тут я стал набирать команду игроков, которых этот клан тренировал для себя. Мы собрались и создали наш клан [Crush Kill n' Destroy] Clan. Ныне мы ужу опытны и дееспособны, но с приходом CounterStrik'a началась новая волна кланов. Тысячи профи и ламаков кинулись в кланы. Мы просто уже устали. На каждом шагу от нас не отходят новоявленные клансмены с предложениями уйти в их клан, но мы держимся, мы единственный клан первой волны, оставшийся в нашем городе. И я призываю все кланы обьединить наши силы. Мне не хватает многих людей которых я знал. Пропали они, ушли и потеряли авторитет у других молодых игроков. Вообще мне жаль смотреть, как распадаются кланы, очень уж много в них сил было вложено. И вообще я считаю, что кланы не нужно создавать, чтобы потом подраться за лидерство и, не получив его, зареветь и уйти — кланы это только для тех, у кого стальные нервы, холодная голова и пушка с охладительной системой, а то перегреется ;о))
Вот вроде и все, что я думаю о новом поколении геймеров, ламеров и просто юзеров. Кто хочет, пишите мне на мыло: grave_man@mail.ru
GOD [CkD]

*Интересная история. На самом деле, перед нами открывается новая широкая тема для обсуждений — кланы. Я, например, всегда стремился понять, зачем они нужны. Нет, не надо бросать в меня тухлыми помидорами, уверен, что если кланы существуют, значит, кому-то они наверняка и нужны. Просто мне это никогда не было понятно, и я всегда, возможно, именно по этой причине, относился к игровым кланам с повышенным интересом. Продолжим тему?..*











**Что нужно крутому юзеру?** **Крутой компьютер!** **И выход в интернет...**

TCM **Extreme GTx** *Домашний компьютер*

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III
с тактовой частотой 866 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

intel inside pentium® III

## *Путь к новым возможностям Internet*

ТЕХМАРКЕТ ДИДЖИТАЛ

## МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ TCM на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III в штучной упаковке.

**TCM Extreme GTx** - компьютер для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК **TCM Extreme GTx** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры **TCM Extreme GTx** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

**НАШИ МАГАЗИНЫ:**

**м. “Динамо”**, ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
**м. “Красносельская”**, ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
**м. “Каховская”**, Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
**м. “Сокол”**, ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
**м. “ВДНХ”**, ВВЦ, пав.№14 “Вычислительная техника”, (095) 974-63-37
**м. “ВДНХ”**, ВВЦ, пав.№1 “Центральный”, (095) 974-13-65
**м. “ВДНХ”**, ВВЦ, пав.№18 “Электротехника”, (095) 974-60-10
**м. “Савеловская”** ВКЦ “Савеловский” павильон D-38 (095) 784-64-85
**м. “Полежаевская”** Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22
**м. “Дмитровская”** ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68
**Предприятиям и организациям:** (095) 723-81-26 **e-mail:** corp@techmarket.ru
**Дилерам:** (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru
**Сервис-центр:** 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62 **e-mail:**service@techmarket.ru
**WEB - сайт:** www. techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
**E-mail:** office@techmarket.ru
**Игровой компьютерный клуб** “Техмаркет”
**ст. м. “Дмитровская”**, ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68
45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

**Желаете сэкономить время?**

**www.5000.ru**

**Посетите наш Интернет-магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам бесплатно доставят в офис или домой.**

**ФИЛИАЛ:**
**Великий Новгород “Техмаркет Новгород”** ул. Новолучанская, д.10, (816-2)-13-73-73

**НАШИ ДИЛЕРЫ:**

**"Тигра"**, 677000 , Якутск, ул. Ярославского, 20 (4112) 24-11-64, 24-14-64, 24-30-28
**"Мэйпл"**, г. Барнаул, ул. Молодежная 3, оф.9, (3852) 36-45-75
**"ГеРо"**, г. Ростов-на-Дону, ул. Пушкинская 70 оф.107, (8632) 90-72-00, 90-72-01, 90-72-02
**"Орбита"**, г.Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а, (4242) 42-58-11
**"АСП"**, г. Екатеринбург, ул. Луначарского,36, (3432) 706-705
**"XXI век"**, г. Ярославль, ул Советская, 7а, (0852) 30-88-88, 30-46-77
**"Скан"**, г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а, (0852) 30-2514, 22-5711
**"Сибирский медведь-компьютер"**, г. Омск, ул. Ленина, 48, (3812) 30-12-10, 30-66-93
**"Logic Systems"**, г. Казань, Б. Красная д. 34, (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092
**"Ака Компьютерс"**, г. Владивосток, ул. Светланская 85, (1232) 30-0219, 22-9924
**"Синтез-Н"**, 660077, г. Красноярск, ул. Взлётная, 38, (3912) 55-55-19.
**"Альт"**, г. Челябинск, Проспект Ленина 35, (3512) 66-5062
**"Атон"**, г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310, (3952) 46-7456, 51-1745
**"Форте-ВД"**, г. Уфа, Проспект Октября 56, (3472) 37-9606
**"Мэлт"**, г. Казань, Кремлевская 18, (8432) 64-2830 38-4052
**"Елисей"**, 628311, Тюменская область, г.Нефтеюганск, м-рн 13, д.6 кв.1 (34612)-4-66-76
**"Вист-Брянск"**, 241000, г. Брянск, ул. Фокина, д.31, (0832)-74-96-48, 46-51-73
**"Время"**, 426004, г.Ижевск, ул.Коммунаров, 216а, (3412) 51-18-18 (многокан.)
**"Технологии Вычисления Системы"**, г.Казань,ул.Декабристов, д.81 (8432)43-96-12
**"Альфа-Виста"**, 420084, г.Казань,ул.Кирова, д.34, (8432)-32-18-50
**"Еском"**, 150014, Ярославль, ул. Богдановича д.6а, (0852)-73-94-08, 32-17-95
**"Мегабор"**, г.Екатеринбург, ул. Степана Разина 109а, оф.732, (3432) 22-70-51, 22-46-44

## Бесплатная

**гарантия 2 года**
**доставка по Москве**
**техническая поддержка**


EMPEROR
BATTLE FOR DUNE
EA GAMES
SOFT CLUB
СТРАНА ИГР
www.gameland.ru


Сигурни Уивер
Дженнифер Лав Хьюитт
Джин Хекмен
СердцеЕдки
ОПАСНАЯ ЗОНА ВНИМА
МДМ•КИНО
С 9 МАЯ
м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28 www.mdmkino.ru